248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

96/1-2

A GURU legyen veletek!

Worms
Odyssey
Mad News
Alien Breed 3D
Dungeon Master 2

INTRO

Üdv mindenkinek!

Mielőtt nagy átkokat mormolva a szemétkosárt irányoznátok meg az új GURU-val, szeretnénk ha elolvasnátok a mostani intro-t. Nem mentegetődzésről lesz, szó, hanem megpróbáljuk egy kicsit tényszerűen megnézni a GURU (és az Amiga) helyzetét.

1, Miért volt szükség a lap méretének csökkentésére?
Mint bizonyára gondolhatjátok, pusztán anyagi indokai voltak. Eddig fedeztük a néha már veszteségbe hajló GURU kiadását, azonban most elértünk egy pontra, melytől kezdve sajnos ezt nem tudjuk viselni. Az elmúlt hónapokban ugyan nőtt az előfizetői és vásárló állomány, azonban ez sajnos nem volt elégséges a január 1-el bekövetkező kb. 20-30%-os papír és energia áremelés fedezésére.

2, Mit tehettünk?
Több alternatíva is felmerült a kérdést megoldására. Az első lett volna a legdrasztikusabb, ekkor szépen búcsút intettünk volna az Amigás tábornak. Nos ez szóba sem jöhetett. A második egy full FF átalakulás lett volna a megszokott oldalszámmal és nagyságban. Mi ezt nem éreztük helyesnek, hiszen rengeteg olyan program és játék van, mely igényli a színes oldalakat. Úgyhogy ez sem nyerte meg tetszésünket. Maradt a harmadik variáció, mely segítségével „csak" a méret csökkent.

3, Mekkora most végül is a GURU?
Méricskélések kezdődtek ezután, melyek eredményét most veletek is közöljük. A kieső oldalak miatt (Sorry az Ataris pajtások felé, de a Midi Music Kft vagy nem akarta, vagy nem tudta tovább szponzorálni az Atari rovat működését) kb. 5-6 oldallal megnőtt a hasznos felület az újságban. Emellé társul az is, hogy levittük a fontméretet is, illetve gazdaságosabb kihasználást igyekeztünk megvalósítani. Ezek segítségével gyakorlatilag majdnem (kb. 1 oldal híján) ugyanott vagyunk, ahol a decemberi számnál tartottunk. Előre is elnézést kérünk azoktól, kik nehezen fogják elolvasni a szövegeket, sajnos nem volt más választásunk.

4, Mi újság a programokkal?
Ha megnézitek a News-t, akkor láthatjátok, hogy két nagy cég ismét visszatérőben van az Amiga frontra. A Team 17 és 21st új játékai valószínűleg egy kicsit fel fogják kavarni az állóvizet. Meglepően sok program jelenik meg mostanában, úgy látszik egy-két nagyobb német és angol cég megpróbálja felkarolni az Amigás piacon tevékenykedő lengyel szomszédainkat. Tombol a DOOM klón őrület, az alkotások egyre életképesebbek, szóval úgy érezzük (most egy kicsit jobban, mint egy-két hónapja) van még keresnivalója az Amigának.

5, Mik a terveink?
Terveink egy részét már láthatjátok (ilyen például az interaktív kívánságlista, lsd 59.old), más terveink pedig születőben vannak. Nagy segítséget jelentene, ha a lapban talált kérdőív fénymásolatát kitöltve visszaküldenétek, így igazán az lenne amit Ti szeretnétek. Mindenképpen abba az irányba szeretnénk elmozdulni, hogy a lapban olyan dolgokról olvashassatok, melyeket Ti favorizáltok. A kezdet valószínűleg nehéz lesz, ha beindul a dolog, akkor szerintünk mindenkinek jobb lesz.

Így a végére csak egy mondatot szeretnénk még leírni:

Minden nehézség és probléma ellenére MI és TI is Amigások vagyunk és azok is maradunk...

GURU Team



A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

TARTALOM



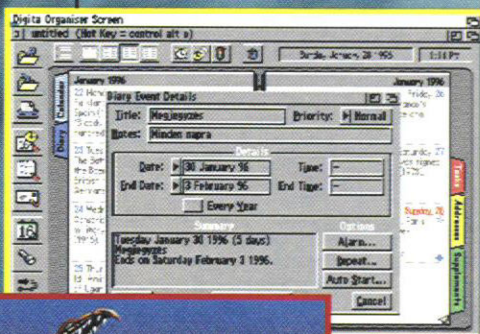


SWORD

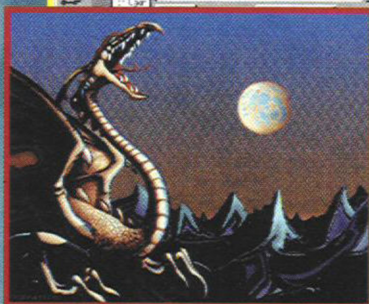


K.O
BLANKA WINS





Digita Organiser Screen
Diary Event Details
Title: Megjegyzes
Priority: Normal
Notes: Minden napra
Date: 30 January 96
End Date: 3 February 96
Every Year
Tuesday January 30 1996 (5 days)
Ends on Saturday February 3 1996.
Alarm...
Repeat...
Auto Start...
Cancel



HÍREK

Slamtilt

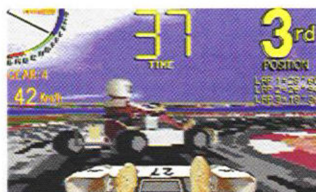
A news rovat elejére rögtön egy olyan program kínálkozik, melynek valószínűleg mindenki nagyon fog örülni. Nos, a Slamtilt egy szuper AGA-s flipper lesz és egész véletlenül a flippergyáros 21st adja ki. Úgy látszik mindenfajta ellenkező híresztetéssel szemben nem hagyják abba az Amigás fejlesztéseket. A flipper egyébként a jól megszokott sémára épül, szuper animációk, elrejtett aljátékok, remek grafika, huncutsá-

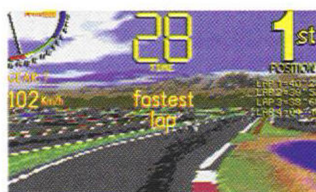


gok, ball lock és még rengeteg más. A megjelenési dátumot még nem közölte a cég, azonban a pályák állapotából ítélve már nem lehet messze.

Vitual Karting

Valamikor az év utolsó napjaiban jelent meg a Virtual Karting, mely stílusú programmal még nem igazán találkozhattunk Amigán. A gokart programban 100 és 125 köbcentiméteres gokartokkal versenyezhetünk. Ami igazán élvezetessé teszi a játékot, az a 3D texture mapped grafika. Az alkotók megpróbálták le-

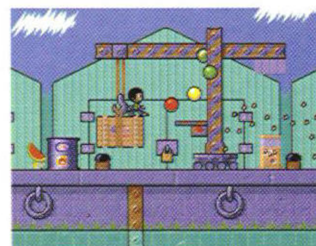




hetőleg minél jobban megközelíteni a valóságot, legalábbis ami a gokart mozgását illeti. Sajnos a grafika, gondolom a sebességigény miatt, csak ditherezett 2*2 pixeles kivitelben élvezhető, ami egy kicsi rontja az összhatást. Egyébként ha megunjuk a 3D-s nézetet, akkor akár 2D-ben is kergethetjük ellenfeleinket.

Jimmy's fantastic journey

A régi szép időket idéző demo akadt a minap a kezembe. A tipikus platform játék nagyon hasonlít azokhoz az aranyos és grafikailag nagyszerűen kidolgozott játékokhoz, melyek naggyá tették annak idején az Amigát. A végleges játék 24 pályából fog állni, melyek természetesen különböző világokon fognak játszódni. A játék teljesen egyutas, azaz



nem igazán van választási lehetőségünk, hogy kitérünk-e az ellenünk küldött ellenfelek elöl. Gyűjtögetni valót is bőven találunk a pályákon, persze csak akkor ha el tudjuk kerülni a rengeteg ártó szándékú ellenfelet. Érdekesség az, hogy a játék rendelkezik save funkcióval, ami nem igazán megszokott az ilyen jellegű játékokban.

Jaktar

Ez a program valószínűleg súrolja a shareware kategóriát, bár mostanában már teljesen összemosódott ez a kategória. Egy tipikus RPG-vel van dolgunk, annak minden velejárójával. Alapértelmezésképpen egy térképen haladhatunk csapatunkkal. Ha betérünk egy Dungeon-ba, akkor a program átkapcsol 3D-s megjelenítésre. A szokásos lehetőségek állnak rendelkezésünkre a prog-





ramban, varázslatok, fegyveres harc meg minden hasonló móka. Elég változatos a található ellenfelek listája, hiszen előfordul itt a legegyszerűbb patkánytól kezdve a goblinon át az óriásig mindenki aki számít. Úgy gondolom, hogy érdemes megnézni a programot a kidolgozatlan grafikája ellenére, hiszen ettől még nagyon jókat kalandozhatunk a Jaktarral.

Airbus II

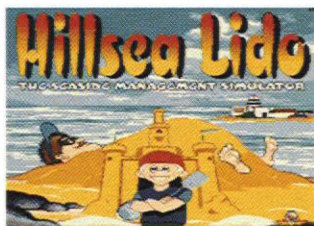
Valószínűsítem, hogy az Airbus név ismerősen cseng a szimulátorok kedvelőinek, hiszen a program elég híres volt annakidején (főleg a Lufthansa pilóták körében, mert ezen tanultak meg repülni). Nos, úgy látszik közeledik a második rész kiadása is, melyben igazából nem sok változást



láttam. Sajnos kénytelen voltam egy szűkített demo verzió alapján megítélni a készülő programot, mely ha jól sejtem nem fog hatalmas változtatásokat tartalmazni az előző részhez képest.

Hillsea Lido

A Vulcan is megrázta magát mostanában, hiszen a nemrégiben megjelent Timekeepers után itt a következő programjuk, a Hillsea Lido. A megszokott grafikai stílusú játékban ezúttal egy tengerparti sétány menedzselésével kell foglalkoznunk. Nagyon sokrétűnek ígérkezik a program attól függetlenül, hogy csak a Mini-



Serie feliratot viseli. El sem tudnánk képzelni, hogy mennyi szervezési feladatot és persze rengeteg tőkét igényel a partszakasz és a sétány ellátása. Sok mindenre figyelnünk kell a játékban, hiszen például nem szívesen nyaralnak az emberek egy piszkos, hulladékoktól hemzsegő, vagy akár ápolatlan ágyásokkal teli nyaralóhelyen. Mindenesetre érdemes játszani a programmal, hiszen nem tűnik rossznak, sőt!

Conquest

Régen jelent meg stratégiai játék Amigára, úgy gondolom épp itt



volt az ideje egy Conquest stílusú játéknak. Indításkor négy nemzet vezére közül választhatunk, de érdemes megfontolnunk, hogy kit részesítünk előnyben, hiszen mindegyik karakternek megvannak az előnyei és a hátrányai is, és persze mindegyiknek már a stílusa. Indításkor egy kis pálya jelenik meg melyen nagyon egyszerű lesz a dolgunk, el kell foglalnunk a rendelkezésre álló katonasággal és lakossággal az üres, illetve ellenséges területeket. Építhetünk mindenféle épületeket, melyek persze hatékonyan befolyásolják a rendelkezésre álló ember állomány mennyiségét. A játék kidolgozottságára lehet panaszunk, azonban úgy gondolom, hogy nem olyan nagyon vészes a dolog, mindenképpen érdemes egy kicsit kalandozni a Conquest világában.

Weel Spin

Ismét egy lengyel alkotás, és ismét a Black Legend. Az autós programban 3 fajta jármű közül választhatunk a sportautótól a terepjáróig. Lehetőség van arra, hogy fejlesszük gépünket, persze csak az adott korlátaink között. Minden jó helyezésért jutalmat (pénzt) kapunk, melyből tudjuk finanszírozni a fejlesztéseket. A remekül kidolgozott állóképek után egy kicsit lehangoló a játék folyamata, mivel nagyon egyszerű sprite-okkal kell versenyeznünk. Azért persze nem ilyen vészes a helyzet, hiszen így jó játéknak ígérkezik a



Weel Spin, minden sebességőrültnek bátran ajánlhatom.

Sasiedzi

Egy aranyos kis lövöldözős program, melyben maximum 3-an játszhatunk egymás ellen. Célunk az, hogy összegyűjtsük a pályán feltűnő kis bonus tárgyakat, úgy hogy lehetőleg nem zuhanunk le és mindezek közben még elkerüljük a minket lövöldöző barátaink lövedékeit. Le is zuhanhatunk persze, csakúgy mint az életben. Repülőnk igen reálisan mozog, ami néha igen nagy nehézségeket támaszt a pilótával kapcso-



latban. Természetesen azt már mondanom sem kell, hogy szintén lengyel alkotásról van szó, bár megmondom őszintén, ha nem látnám a lengyel feliratokat fel sem tűnne a dolog. Vajon miért nem tudunk eljutni mi is egy szintre az Amiga terén?

Super Tennis Champs

Múlt év végén dobta a piacra az Audiogenic a legújabb labdás játékát a STC-ot. A program a már



jól megszokott igényes grafikára támaszkodva segít minket egy kellemes teniszezésben, mely igen hasznos, főleg így a nagy zimankó közepén. Négyfajta lehetőségünk van a versenyzésre (Exhibition, Grand Slam, Tournament, League). A program kidolgozottsága mind a grafikában, mind a versenyzők mozgatásában nagyon szépen ki van dolgozva, igazán élvezetes a játék a STC-vel.

Bear™

WORMS

Nemrégiben jelent meg a TEAM 17 régen várt játéka, a WORMS. A program nem egy új ötlet alapján készült, hanem egy régesrégen ismert témát dolgoz fel. A C64-es időkből talán sokaknak ismerősen cseng az Artillery Duel név, de említhetném az Amigás Scorch Tanks-ot is. A cél mindkét játékban azonos. Adott egy kétdimenziós pálya, ahol két tankkal egymást kell szétlőnünk, mégpedig úgy, hogy a tank csövének emelkedését és a lövés erősségét tudjuk változtatni. Felváltva lövünk, és aki hamarabb találja el a megfelelő szöget és lövéserősséget, az már sínen van (a másiknak reszeltek).

Alapok

A WORMS gyakorlatilag ugyanerre a sémára épül fel, csak az idők



változtak azóta, és egy kicsit modernebb köritést kapott az egész játék. A WORMS-ban nem egyéni küzdelem folyik, hanem kőkemény csapatmunka, nem egy magányos harcost kell irányítanunk, hanem egy egész csapatot. Itt minden vérre megy. Itt mindent komolyan kell venni. Nincs irgalom. Az okosabb győz, a gyengébb elbukik. Minden fegyver megengedett magasztos céljaink eléréséhez. Elérkezett hát az idő, hogy igazságot tegyünk a kukacok ke-



gyetlen világában, és megmutassuk, hogy ki a girnyó a gáton.

Hát akkor...

Eme kis bevezető után már biztosan felborzoltam jó néhány olvasó idegszálait, de mindenkit megnyugtatok. Ez a játék nem Doom, és nem is Mortal Kombat. Bár repkednek a pofonok és surrognak a rakéták, de nem fröcsköl a vér és nem folyik ki bél. A programozók a lehető leghumánusabban (legkukacosabban) és legpoénosabban oldották meg mindazt, amit egy hétköznapi ember gyilkolásnak és pusztításnak definiál. A játék főszereplői természetesen a kukacok, akik most fegyvert ragadtak jogaik érvényesítése érdekében.

A játékot igazából egyedül is lehet játszani a gép ellen, de az igazi csemege a nyolc Human játékos üzemmódban rejlik. A játék elindítása után egy menübe kerülünk.

– PLAY GAME – Itt tudjuk a játékot elindítani. A következő képernyőn választhatunk a játék módjai között. A LEAGUE és a FRIENDLY opciók között csak annyi különbség van, hogy a LEAGUE-t választva a WORMLIST a harc kimenetele alapján változik, míg FRIENDLY esetén nem. Lehetőség van még gyakorlásra – TRAINING, illetve a körmérkőzéses játékra is – TOURNAMENT. Ha kiválasztottuk a játékmódot, akkor egy következő képernyőre kerülünk. A megjelenő csapatok közül ki kell választani, hogy melyik harcosgárda tagjai mérjék össze tudásukat és szerencséjüket a következő menetben. Az OK-ra klikkelve máris nyomulhatunk.

– TEAM ENTRY – Itt tudunk változtatni a csapatok felállásán. Alapállapotban 4 HUMAN és 4 CPU csapat van nyilvántartva, de bármelyik csapat lehet HUMAN vagy CPU által irányítva. A CLEAR-ra klikkelve a nevek kitörlődnek, és saját elképzeléseink szerint adhatunk harcosainknak neveket.

– **OPTIONS** – Ez az egyik legbonyolultabb menüpont. A szokásos irányítási, hang és egyéb dolgok mellett itt tudjuk beállítani a menetek hosszát, a gondolkodási időt, a fegyverek használatát és mennyiségét, és sok miegymást. Ha már rutinosabbak vagyunk, akkor izgalmasabbá tehetjük a játékot egy-két fegyver kikapcsolásával, vagy a gondolkodási idő lerövidítésével.

– **RECORDS** – A WORMLIST-et nézegetve teljes körű információt kaphatunk eddigi tevékenységünkről.

A többi menüpontra nem vesztegetek időt, mert úgyis egyértelműek.

!!! DANGER ZONE !!!
!!! Rabid Worms !!!

Nézzük a játékot. Miután elindítottuk a menetet, a gép egy LANDSCAPE-et fog generálni. Ha most (asszem) a JOBB egérgombot megnyomjuk, akkor lehetőségünk adódik egy kódszót begépelni (ez bármilyen karaktert tartalmazhat), és ekkor ez alapján fog generálódni a pálya. Ugyanaz a kódszó minden esetben ugyanazt a pályát generáltatja a programmal, tehát a későbbiekben egy-egy jól sikerült pályát a kódszó alapján bármikor újrageneráltathatunk. Ha kész a pálya, akkor a gigacokon a sor. Minden kukac feje fölött a neve látható, ez alatt a HEALTH-je. A kukac akkor esik ki a játékból, ha a HEALTH-je elfogy, vagy ha kirepül a pályáról, illetve beesik a vízbe (XY is an EX WORM). A csapatok kukacai egymás után felváltva következnek, először az első kukacok, majd a másodikok, stb. Ha megkaptuk az irányítást, akkor máris cselekedhetünk.





A kukacot a jobb és bal kurzornyíllal mozgathatjuk, a fel és le kurzornyíllal a célkeresztet tudjuk mozgatni, az Enterrel ugorhatunk, a Space aktiválja a kiválasztott eszközt. A pályát az egérrel tudjuk mozgatni. A JOBB egérgombbal tudjuk a felhasználható eszközök arzenálját előcsalogatni. Ez a képernyő alsó részén jelenik meg, BAL gombbal lehet választani. Ha valakinek van CD[32] joypadja, akkor azt is használhatja, ekkor sem a billentyűzetre, sem az egérre nincs szükség. A Space használatára külön kitérek. Egyes fegyverek használatakor a Space nyomvatartásának ideje határozza meg a lövedék mozgásának energiáját. Ezt a képernyő alsó részén egy csík jelzi. Még egy fontos dolog! A lövéserősséget jelző csík felett egy másik jelzőcsík is látható WIND felirattal. Ez a mindenkori szélviszonyokat hivatott jelezni – melyik irányba és mekkora erősségű szél fúj. Ezt a fegyverek használatánál mindig vegyük figyelembe (tudod: széllel szembe ne pis...)! A különféle pályákon más a gravitáció értéke is, ezt is figyelembe kell venni. Még egy apró megjegyzés. A különféle lövedékeknek és robbanóanyagoknak másmás a hatótávolsága. Mindig vigyázzunk, hogy saját kukac ne legyen a várható detonáció közelében, mert esetleg ő is kap egy adagot a robbanásból. Ha egy kukac elhalálozik, akkor az pukkan egyet, és ez is káros a mellette tartózkodók egészségére.



Teetchung, teetchung

Nézzük sorban a használható eszközöket. A Max damage a telitalálat esetén okozott sebzés értéke.

Bazooka / Homing Missile – ezek rakéták. A Homig Missile nevéből adódóan célra tar, de csak szélcsendes időben pontos igazán. Max damage 50.

Grenade / Cluster Bomb / Banana Bomb – ezek gránátok, különféle hatóerővel. A Cluster Bomb robbanás után 5 darabra válik szét, majd megint robban. Banana Bomb-ot csak a pályára leeső ládákban találhatunk, működése a Cluster Bomb-éhoz hasonló. A késleltetési idő 1-5 mp között állítható. Max damage: Grenade 50, Cluster (5x) 30, Banana 75.

Shotgun / Uzi / Minigun – lőfegyverek. A Shotgun az egyetlen fegyver, ami





körönként kétszer használható. Az Uzi csak egyszer, de annál jobban. Minigun-t csak ládák mélyén lelhetünk, viszont nagyon bír ám kaszálni és messzebbre hord, mint az Uzi. A lövedékekre nem hat a szél és a gravitáció. Max damage 25.

Fire Punch / Dragon Ball – közelharc esetén használhatóak. A Fire Punch esetén közvetlenül az ellenfél mellé kell állni, a Dragon Ball pedig kb. 5 kukacnyi távolságig hat. Kitűnően használhatóak az ellenfél megfürdetésére. Max damage 30.

Dynamite / Landmines / Sheep – egyéb kategória. A Dynamite a lerakás után 5 mp-cel robban, és szép nagy lukat csinál, tehát nem árt eldzsalni a helyszínről. A Landmines a lerakás után aktív, ha bárki rácsúszkál, robban. Default találunk belőle 8 db-ot a pályán. Shotgun-nal felrobbantható, ez néha nagyon jól használható. A Sheep egy titokzatos fegyver, csak ládákban található. Aktiválás után megjelenik egy barika, amit irányíthatunk. A megfelelő helyen Space-szel felrobbantható. Max damage: Dynamite 75, Landmines 50, Sheep 75.

Airstrike – légicsapás. A kiválasztott helyet enyhe szőnyegbombázás éri, az ott tartózkodók örömére. Default egyszer használható, de csak a második körtől. Bár ládákban lelhetünk utánpótlást, azért ajánlott a végére tartogatni.

Teleport – teleport. Az aktiváló kukacot a kiválasztott helyre teleportálja. Szorult helyzetben kitűnően használható. Ládákban található utánpótlás.

Blowtorch / Drill – a Landscape átalakítására használhatóak. A Blowtorch a kiválasztott irányban utat vág kukacunk számára, a Drill-lel pedig lefelé tudunk áskálódni. Hasznos funkció a tereptárgyakon való átkeléshez.

Bungee / Ninja Rope – kötelek. A Bungee nagyobb mélységek esetén, a Ninja Rope pedig nagyobb magasságok eléréséhez használható (ha ugyebár leesünk valahonnan, akkor kört vesztünk).

Girders – hídépítéshez használható. A bombák által megrongált hidakat tudjuk kijavítani vele, vagy újat tudunk építeni.

Skip Go – lépés elpasszolása. Ha egy kukacunkkal nem akarunk akciózni, akkor evvel az ikonnal tudjuk átadni a lépést a következőnek.

Kamikaze – kamikaze. Kukacunkkal öngyilkos módon rávethetjük magunkat az ellenfélre, de ennek mi is kárát látjuk. Nem igazán értettem, hogy miért jó a használata, de szerencsés esetben akár 4-5 ellenséges kukacot is kipaterolhatunk vele a pályáról. Max damage 30(?).

Surrender – megadás. A kiválasztott kukac megadja magát....de mi értelme?

Prod – biliárdgolyó effektus. A Prod szintén titkos fegyver, csak ládákban található. A használatához közelítsük meg az ellenfelet, majd Space-szel pöccintsük meg. Szakadékok szélén bámészkodó ellenséges kukacok, reszkessetek!

Prológus

Ezek lettek volna a fegyverek. Használatuk sok gyakorlást igényel, főleg rakéták és gránátok esetén. Minden esetben érdemes mérlegelni, hogy melyik fegyvert használjuk, mert megéri. A megfelelő stratégiát csak sok gyakorlás után fogjuk tudni kitapasztalni. Persze ez nálam már rutin kérdése (néhány átvirrasztott WORMS-os éjszaka után). Minden Amiga tulajdonos figyelmébe ajánlom, mert talán a legutolsó „nagy" játékok egyike.

SAKworm



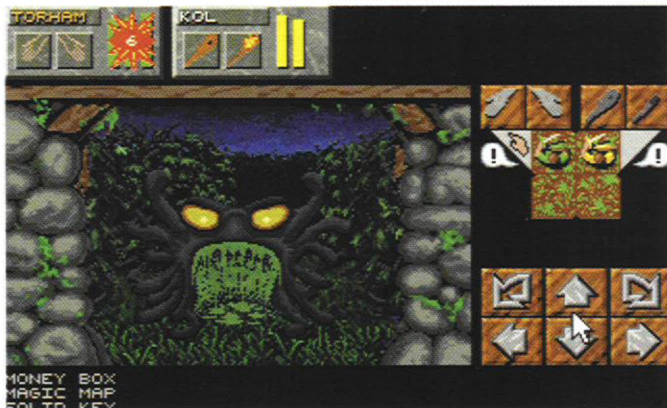
+ Kategóriájában a legjobb kivitelezés, szuper hangulat, megy 500-on is
- 1 MB RAM esetén nincs zene

Dungeon Master II



1987 környékén az FTL kiadta a Dungeon Mastert, és akinek akkoriban volt Amigája vagy Atarija, azok valószínűleg jól szórakoztak vele. Egy évre rá kijött a Chaos Strikes Back, ami a DM folytatása volt, és egy kicsit(?) nehézre sikeredett (főleg használható térkép nélkül). Ezután jött a nagy csönd, és 1995-ben megjelent a Dungeon Master II(?) először PC-re, aztán Amigára is (Yeeeaaah!)(de csak A1200-HD, és sok-sok memo, (alapon is elindul, de lassú). De legalább multitaskingol, ha nem tudja becsukni a Workbenchet (Bal Amiga-N/M)).

A történetnek semmi köze az eredeti DM-hez, csak annyi, hogy a játék alaprendszerét megtartották. Az alaptörténetről annyit, hogy adott egy nagy vár (Skullkeep a neve), abban adott egy nagy-nagy (kb. 6 emelet) gép (Zo-Link a becsületes neve), amit be kellene indítani. Erre csak egy bátor kalandozó vállalkozik (Zed Torham a neve, és ő a főhős), plusz társul hozzá három haver a tizennégyből, akik hűvösre téve várják, hogy valaki kiszabadítsa őket. Ők a következők:



Sorszám/Név/Szintek(Harcos/Ninja/Pap/Varázsló)/Életerő/Stamina/Mana/Teherbírás

0/Torham Zed /3/1/2/2/ 83/77/14/50
1/Aliai Mon /1/1/1/1/ 65/75/12/46
2/Uggo The Mad /3/2/0/1/ 88/65/10/54
3/Seri Flamehair /0/0/4/1/ 88/65/10/54
4/Tresa Vulpes /0/3/0/2/ 47/67/17/48
5/Cletus /3/2/0/0/100/70/ 5/58
6/Bane Blade Cleaver /4/0/0/0/ 91/80/ 3/50
7/Equus /1/3/0/0/ 95/85/ 2/57
8/Het Farvil /0/2/3/0/ 32/47/33/38
9/Kol Del Tac /3/2/0/0/ 94/36/ 0/56
10/Anders Light Wielder/0/2/0/3/ 28/47/36/37
11/Cordain Dawnkeeper/2/0/3/1/ 57/68/22/38
12/Graen Ozbor /0/1/2/3/ 35/47/40/38
13/Odo Alu Kailo /2/0/3/0/ 60/55/24/54
14/Jarod NightWielder /0/2/0/3/ 62/85/20/40
15/Saros Shadow Follower/0/0/1/4/ 72/50/29/40

Egy rövid magyarázat az adathalmazhoz:

Sorszám: ennek szinte semmi jelentősége, a térképen könnyebb jelölni.

Név: Név

Szintek: Na igen. Ez az egyik legjobb dolog a DM rendszerében, ugyanis itt minden karakter harcos, pap, varázsló és ninja is egyszerre. A harcosok jellemzője a sok-sok HP (életerő pont) és a közelharci fegyverek használata (iszonyú erősek). A ninják dobó- és lőfegyverek használatában jók (ezek nem jók semmire), valamint kéziharcban (ez se sokra jó), úgyhogy ennek nincs semmi értelme. A papok gyógylötyiket készítenek és védővarázslataik vannak (lásd később). A varázslók a legbrutálisabbak a varázslataik miatt, úgyhogy



ilyen téren mindenkit fel KELL fejleszteni a lehető legmagasabbra. A szinteknek nevük is van:

1- Neophyte
2- Novice
3- Apprentice
4- Journeyman
5- Craftsman
6- Artisan
7- Adept
8- Expert
9- 14 - 1-6. Master (szép jelei vannak) és a 15. Minden kasztnál más.

Egy kezdő csapatnak érdemes felvenni Cletust, és hátulra Serit és Sarost(a négy színes figura mutatja a felállást, a kis kéz pedig az aktuális vezért).

Varázslatok is vannak: A spellek néhány (2-4) rúnából állnak, ebből az első az erő, ami minél nagyobb (balról jobbra növekszik), annál erősebb a spell. A második az anyagi forma (tűz, víz, stb.), a többi pedig mindenféle egyéb kavarás a spellel. A leírásnál az erőt nem írom le, az szabadon választott (bár, ha gyenge a varázsló a magasabb szintű spell nem fog neki menni, ráadásul több mana).

Varázslói(Wizard) spellek:
Támadó varázslatok:
Méregfelhő -3,1- Vicces, ha az ellenfél nem mozdul, rossz neki.
Tűzlabda -4,4- A legjobb, iszonyú nagyot üt (ha 6-os erejű).
Méreglövedék -5,1- Nem sokszor használható, nincs értelme.
Szelleműzés -5,2- Speciális ellenfelek ellen használható,de ellenük csak ez.
Villám -3,3,5- Sok mana, gyenge, rossz. De: szép.
Támadó Minion -6,2,1- Brutális, aranyos, róluk bővebben később.

Egyéb spellek:
Láthatatlanság -3,2,6- Értelmét nem látom, ezzel is lát minket mindenki.
Gyorsítás -3,4,2- Nagyon, nagyon jó, sokszor szükség van rá.

Stamina növelés -1- Ha valaki túl fáradt, ez segít egy kicsit.
Gyógylötyi -2- Health pontokat állít vissza.
Pajzsital -1,5- Nincs sok értelme, a sebződést csökkenti.
Wisdom -1,5,3- Időleges Wisdom táp.
Vitality -1,5,4- ua. mint feljebb, csak Vitalatyvel.
Strength -4,5,1- nem mondom meg, mi.
Dexterity -3,5,2 ...
Mana -6,5,5- sok manáért keveset ad vissza.
Ellenméreg -2,5- Erősebb méreg ellen (piros csík) erősebb ital kell.

Egész partyra ható aurák:
Fegyverpajzs -1,4 \
Máglapajzs -1,4,3- a nevében leírtaktól véd.
Tűzpajzs -4,5,4 /
Erőnövelés -3,2,1 \
Dexterity -3,2,2- ez meg azt növeli.
Vitality -3,2,4 / az aurák közül egyszerre csak egy lehet fenn.



Ajtónyitás -6- Speciális használatán kívül nincs sok értelme.
Mágikus Jel -1,2- Teremt egy 1,5kg-os idétlen tárgyat, talán térképezni jó?
Varázsfáklya -4- Alapvető varázslat, a kezdők ezzel gyakoroljanak
Fény -3,4,5- Túl sok mana, nincs értelme.
Tolás -3,3,1- Ha a harcos gyenge, ez is segíthet.
Húzás -3,3,2- Lásd eggyel feljebb.

Papi (Priest) spellek:
Gyógyitalok (pósönök):

Egyéb spellek:
Reflector -6,5,2- Gonosz spell, egy mezőre hat, amiről visszaverődnek a spellek.
Őrző Minion -6,2,4- Mint a támadó, csak nem mozog.
Hordozó Minion -6,2,2- Nem sikerült használni, csak a Minion mapben lévőt.
Sötétség -5,4,6- Próbáld ki...

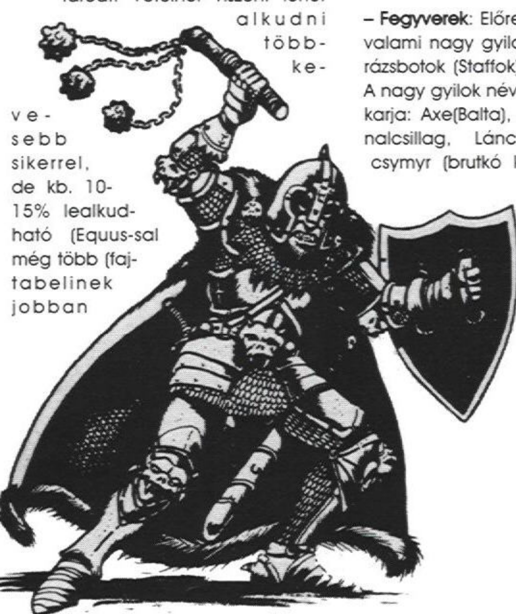
A Minionokról: Ezek idétlen (?) kis lények csak repkednek erre-arra(ha támadóak), vagy lebegnek egy helyben, és amint találnak maguknak egy ellenfelet, azt meglövöldö-

zik vicces villámokkal (kisebb probléma, hogy nem érdekli, ha mi útban vagyunk) amíg az ellen meg nem hal, vagy le nem „jár" a Minion. Annál több lövést képes leadni, és annál több HP-je van, minél nagyobb erejű lett idézve.

Még egy pár érdekesség a szintekkel kapcsolatban: üres gyakorlással és sikertelen spellekkel is lehet pontot szerezni, sőt, ha valaki sebesül attól is léphet harcosi szintet (jó módszer a harcosi/ninja fejlesztésre: egy gyors fegyver (Rapier/Blue Steele) a kézbe, a kurzort úgy beállítani, hogy ne kelljen mozgatni a klikk után a csatához, ezután joystick be a mouse portba, és autofire... Egy sör után már szintet is lépett (és lehet, hogy belehalt az unalomba (ez komoly!))). (Ezért a tippért thx for Lay.)

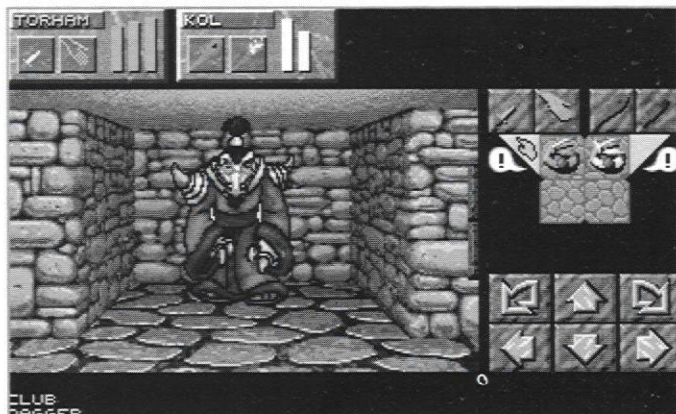
Egy pár érdekesség még a tárgyakkal kapcsolatban: egy rövid lista a fontosabbakról: (utána a hatjegyű szám az ára (ha fontos))

– **Pénztárca**: Megacool ötlet, így nem foglal sok helyet a pénz, ráadásul még „tömörít" is: így nem olyan nehéz a pénz. Az ár Kék kő-Piros kő-Zöld kő-Arany-Ezüst-Réz értékben van megadva, a váltószám 1:4, tehát ha az ár pl. 013020, akkor az egy Piros, három Zöld kő, és még két ezüst. Eladásnál (a boltnál bal oldal) fix árat ad a tárgyért, és itt lehet a pénzt beváltatni: „adjuk el" a pénztárcát. Vételnél viszont lehet alkudni több-kevesebb sikerrel, de kb. 10-15% lealkudható (Equus-sal még több (fajtabelinek jobban



megy)). Még egy jó tanács: nem érdemes bántani sem a boltost, sem a teremőrt...

– **Páncélok, Ruhák**: Az elől állóknak valami brutális nagy páncél (a csúcs a „terepszínű" furcsa nevű páncél, amit majd a baltások után lehet venni) de a kezdő falu boltjában KELL két Fire Poleyn (020211)- ezek adnak +15kg teherbírást (apropó teherbírás: ha sárga a karakterablakban a súly felirat, akkor lassul a csapat), és amíg nincs meg a csúcs, addig érdemes a Mithril cuccokat megvenni, majd a hátsóknak odaadni, mert nagyon erősek (szem) és könnyűek. Még egy fontos dolog: a Tech cuccok rosszak, túl gyengék.

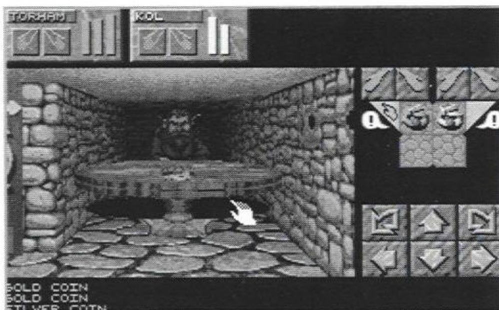


– **Fegyverek**: Előre mind a két kézbe valami nagy gyilok, míg hátulra varázsbotok (Staffok). Kicsit bővebben: A nagy gyilok név a következőket takarja: Axe(Balta), Morning Star (Hajnalcsillag, Láncos buzogány), Excsymyr (brutkó kard: a harmadik, legerősebb támadása egy dupla csapás), Vorax (a legjobb, csak kicsit nehéz, de megéri: a Berzerk támadással 250-300-at is tud ütni(ehhez képest a 6-os tűzgolyó „csak" 180-200-at sebez)) Pajzsra nincs szükség, az egyetlen ami kell az a TechShield, ami a teleportálgatáshoz kell, de azt majd lehet találni.

– **Varázsbotok**: Majdnem mind növel egy kis manát (5-40) a sima Staff még fényt is gyújt, később a legjobb az Emerald Orb (+30 Mana), A Numenstaff (+40 Mana), ez a legbrutálisabb „bot" az egész játékban.

– **Térkép**: Négy szint van: Az első vacak, a második már használható, a rajta levő gombok jelentése a következő (balról jobbra): Szörnyek, álfalak és varázslatok jelölése ki/be a negyedik leragasztja a térképet, csak forog a kép, nem mozog velünk. A harmadik, a Scout Map egy felderítő Miniont hív elő, ez mozgatható a térképen való klikkelgetéssel. A Minion Map a csúcs, ez a kereszt helye és köztünk tud tárgyakat cipelni, a megfelelő ikonok használatával (nem bonyolult).

– **Egyebek**: Minden tárgyat nézzünk meg, ha egy kék csík is van az infoablakban, akkor töltetes tárgy, bizonyos számú használat után tönkremegy, újratöltés nincs (egy kivétel azért van: a Numenstaff amit az üstjében (majd ott) fel lehet tölteni). Ezután rakjuk a tárgyat a legjobb harcosunk kezébe, ha fegyver, akkor általában egy kis (?) gyakorlás után megkapjuk a 3 különböző támadást(az Excsymyr duplája csak egy kb. 7.szintű harcos kezében jelenik meg), ha pedig egyéb tárgy, akkor a varázsló kezében a helye (a jelek megfejthetőek a varázslista alapján).



Néhány egyéb tipp: Ha egy tárgyat a fegyvertartó első helyére rakjuk vagy a bal alsó szütyőbe, akkor az a megfelelő kézbe vehető az üres kéznél megjelenő harmadik opcióval. Majdnem minden tárgyat amit már biztos nem használunk, érdemes eladni, a pénz könnyebb. Az asztalokat meg egyéb tárgyakat lehet tologatni is, egy klikk a tárgyra (ugye a legerősebb karakter a vezér?), utána a kurzort a megfelelő irányba húzni, majd újabb klikk. Nem minden lény ellenséges (igaz csak másfél kivétel van, a Rockiek és a farkasok félig). Az ellenséges Minionokon (zöld szemük van) kívül, akik végigüldöznek a fél világon minden lénynek van egy meghatározott mozgástere, ezen a határon kívül egy lépéssel akár aludhatunk is, nem jönnek oda.

Közelharcra egy-két tipp: Soha ne álljunk le adok-kapok harcra, az ellenfél erősebb. Mindig érdemes egy lépés távolságot tartani, és ha közelebb lép megütni, majd gyorsan ellépni (de nem az egyik támadó Minionunk villámába). Ez sajnos csak akkor működik, ha egy-négy elleni harc van, máskor érdemes futni. Ezt jól begyakorolva szinte sebesülés nélkül lehet harcolni. Ja, még valami! Mentsünk sűrűn állást, lehetőleg kétszer egymás után ne ugyanarra a helyre.





Egyelőre ennyi jut eszembe, most jöjjön valami végigjátszásféle:

Válasszuk ki a leendő csapattagokat, majd vegyük fel őket úgy, hogy a középső kettő legyen a hátul álló kettő, és a bal oldaliak a bal, a többiek pedig a maradékon álljanak (Bal elől a zöld, mögötte a sárga, jobb elől a kék, és a maradék), így jobban lehet tájékozódni. Egy mentés és már mehetünk is fel. Fent szedjünk össze mindent amit találunk, majd csapjuk szét az asztalt (most még sokáig fog tartani), és szedjük fel a falikép mögötti cuccokat (csak 1 pénztárca kell, abban legyen minden pénz), majd fedezzük fel a szomszéd szobát. Itt a két fáklya között egy szép, véres oltár. Ide kell a hullákat hozni, ha nincs egy rendes kimentett állásunk, és meghalt valaki. A függönyt húzzuk el, ne lobogjon.

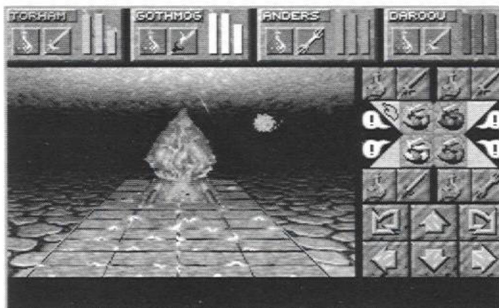
A *Kulcsot rakjuk el jól, bár az egész játékra igaz, hogy egy kulcs csak egy zárba kell, úgyhogy benne lehet hagyni a zárban, csak nem mindig érdemes.

A kulccsal ajtót ki, majd a szemes tócsát szét. Nem valami nagy ellenfél, ha elfogynak (5-6 db van belőlük), nem lesz belőlük több. A kis területen mindent szedjünk össze, kell lennie egy kaszának (fegyver), egy jó kis Staffnak, egy Varázsjelnek, és egy csomó ágnak. Ebből az ágakra (Branches) nincs szükség. Ja, a kulacsot (ha van) érdemes a kútban feltölteni, majd egy kicsit kotorászni a kút alján. Ezután egy gyors vizit az összes boltban és a terep betanulása, a későbbi futáshoz (kelleni fog). Van két egybekötött bolt, a páncélos és a ruhás. A páncélossal közvetlenül szemben a fegyverbolt, és a fegyverestől kilépve rögtön jobbra a kocsma. (Ez a legjobb hely.) Ez lesz az általános telephely, az éppen nem használt tárgyakat itt érdemes lepakolni a sarokba. A boltosnál érdemes egy kis pénzt költeni Jicamára, ez egy magas tápértékű, olcsó répa. Egyelőre jó kaja lesz ez vagy az alma. Érdemes a hátsó karakterekről mindent eladni, és egy gyenge páncél (ami már valószínűleg van a csapaton) mellé venni valami jó kis fegyvert (talán telik egy kardra (Sword)). Ezután a torony felé indulva(látszik a háttéren) nyissuk ki a napos kaput, (itt maradhat a kulcs) és továbbmenve jönnek a kukacok. Érdemes nem megharaptatni magunkat velük, miután előjöttek már nem nagyon harapnak. Egy jó kis bunyó után szembe be a várba.

Oszlopok, tűzhelyek és egy ajtó. Az írás azt mondja, hogy a négy klánkulcs kell a bejutáshoz. Hát, akkor ki. De hát mégis csak kell lennie itt valaminek. Vissza. Jobbra a második bigyót kell elráncigálni, és mögötte a falban a kő mögött van egy gomb, érdemes megnyomni. Ezután vissza az ajtó előtti lyukakhoz, és jobb oldalt megvan az ajándék. Na, most már tényleg ki. Tovább balra ajtó, egyelőre nem fog kinyílni, úgyhogy jobbra. Néhány átjáró, sok bunyó (a Worm Round ehető, és pénzt is adnak érte) után egy vékony rész, egy almafával szemben (egyébként azok a fura bokrok is szétverhetőek, de nem mindig érdemes). Itt vannak a kis (?) kedvencek, a Rinók. Elég erős banda, de a fa mellé már nem lépnek be, és az átjáróba állva nem is csap bele a csapatba a villám (ha valahol igen, akkor Load Game). Ez lesz az elkövetkező néhány hét játszótere. Néhány rinó lecsapása után vissza a faluba, és sonkaeladás.



A pénzből fegyver (megéri az Excsymyrre gyűjteni). A lépcsőn is érdemes lerohanni, és szemben a falból a zöld követ kiszedni (újratermelődik), a denevérekkel nem éri meg vesződni, mérgeznek és gyorsak. A rinók egyébként újratermelődnek, kaját adnak, vizet lehet a faluból hozni, úgyhogy itt érdemes az egész csapatot nagyon felfejleszteni, így könnyebb lesz később (a nagyon azt jelenti, hogy mindenki 3-4. szintű Master varázsló, és az elsők ugyanennyire harcosok is. De a legjobb az, ha mindenki mindenből Master). Később érdemes a rinóknál levő ködös részre átjárni, a kis forgószelek ellen kell a szelleműző spell. A Mana Blossomért a kocsmáros sok pénzt ad, és ez is újratermelődik. Itt bent található az első klánkulcs, és a rinók előtti ajtó kulcsa is. A térkép tök jó, csak manát fogyaszt, és amíg be van kapcsolva, nem lehet harcolni és varázsolni. Miután mindenki teljesen csúcs, érdemes továbbindulni. Innentől már csak a nehezebb részeket írom le.



– A tolvajok szemetek, se a kezekben se a szütyőkben ne legyen semmilyen tárgy. Hál' a programozó bácsiknak, mindig ugyanoda viszik a cuccot.



– Balra farkasok, gyengék, de a mocsár zavaró lehet. Érdemes leesni is, a kövek mögött üveg terem (elég erős a csapat?). A második klánkulcs itt van. A csonttal játszhatunk is egy kicsit, dobjuk el messze, visszahozzák.

– Itt lesz meg a TechShield, ezzel lehet teleportálni, az X amin állunk és a központi falu között, utána ide hoz vissza.

– Baltás tolvajok, ne engedjük közel őket, erősek és lopni is szoktak. A támadó Minionok jók ellenük. Itt a 3. kulcsdarab (érdemes berakni a zárba), és mögöttük a 2. boltsor.

– Ide érdemes kb. 10 kék kő értékű pénzzel jönni, nagy vásárlás lesz. A két elől állónak teljes terepruha (kivéve lábszárvédő, ami Fire Poleyn), a hátsókon teljes Mithril ruha és szabadon választott sisak (kivételesen sisakból használható a Tech), és az elsőknek két-két Vorax (jobb, mint az Excsymyr).

– Itt érdemes még venni néhány (azt hiszem 2) Vacuum Fuse-t, és KELL legalább 3 Large Gear is. Egyelőre ezeket rakjuk le a kocsmában, majd a klánba való bemenetelkor vigyük magunkkal.

– Temető. Cool hely, csak az egyik sírból kijövő szellem sokat bír. A Vorpal Blade sebzi a szellemeket is, de túl gyenge.

– Faiskola. Az itt levő fák csúnyákat sebeznek, ráadásul a Minionok nem nagyon bántják őket, marad az erdőtűz.

– Templom. A csapóajtókon GYORSan fussunk át, de nem árt a jobb oldalon a kikapcsolható fal mögül kiszedni a kulcsot.

– Futkározó lyukak. Egy tipp: SOHA nem lépnek oda, ahol Minion van, nekünk meg van Scout Mapunk. Először irány jobbra.

– Múmiák. Érdemes végigfutni, majd az ajtó mögül sorba kiirtani őket. A lepedő mögött érdekes dolgok vannak.

– Másik ajtó (Lyukak 2). Bent asztal. Túloldalán kulcs. Sajnos itt tény-

leg fizetni kell a kulcsért (egy réz elég).

– Lyukak 3. Talán érdemes lenézni. Mazochisták el se mozduljanak egy helyről. Van itt egy titkosajtó is, meg egy teljes vacak páncélzat. Mégse érdemes leesni.

– Ki innen, csontik. Támadó Minionok, csontik, forgószelek, a Best bolt az egész játékban. Az ajtót torlaszoljuk el, majd biznisz. Érdemes mindenkinek venni valami nyakláncot (a Mezmar jól mutat egy varázsló nyakában), jó kis botokat beszerezni, meg egy kis zsák üres üveget venni, (ezeket valamivel megtöltve újra el lehet adni (ha még valakinek nincs elég pénze)) valamint kell egy Kalan Gauntlet is, aminek semmi értelme, de olcsó. Na jó, mégse kell, adjuk el a baltásoknál levő boltban. A boltból ki balra újra a nagy körre jutunk, és most már irány a Skullkeep vár (érdemes kajatartalékot vinni).



– Három ajtó. Jobb oldalon kapcsolók, a balon három ajtó szemben egy szem. Két szélső kapcsolót megnyomni, be az első két ajtón. Erős gyorsítás, majd ki a két ajtón, gyorsan a középső gombot megnyomni, utána vágta vissza. Nekem nyolcadszorra sikerült. Utána már nyitva maradnak, és a kulcs is meglesz a kijárathoz.

– Sok lyuk, szép kard. Minion map X ide, két-három szobával arrébb idehozatni a cuccot, utána megnézni mi történt. Így legalább tovább lehet menni.

– Madzag, ajtó. Meghúzni, ajtó ki, sok-sok-sok támadó Minion be, pihenés, ugyanez még egyszer, utána takarítás, Numenstaff (lásd nagyon fent)+ töltőüst.

– Körterem, ajtó. Minionnal cucc a kapcsolóra, kinyíló ajtón át.

– Szemek. Mentés után folyosón be, állás visszatöltése, álfalakon át szemeket szétszedni, folyosón végig.

– Ajtósor fogaskerekekkel. Ide kell a Large Gear, és egy nagy adag mázli, hogy elég gyorsak legyünk.

– Nagy gép 2. szint. Sok cuccok, Minionok, teleport. Kulcs falba, kapcsoló be, lyukon le. Placcs (ja, a Minion-kapukat ajtónyitással időlegesen be lehet csukni).

– Placcs, méreg. A nagy hapsi kemény, nehéz megölni, utána kulcs. Felfedezés, teleport, Rockie-k. Minionok szét, Őrző Minionokkal tele a lépcső környékét, kazánt a Rockie-k fűtik. Létrán fel.

– Tovább, kapcsoló lyukkal. A minion a Scout Mapbó elkapja a lövedékeket, ha jókor ér oda, a lyuk kikapcsolva marad.

– Íjász kígyók, repülő láda és egyéb érdekes dolgok. A Master Keyre még szükség lesz, a ládát le kell lőni (tűzgolyó).

– Folyosó kapcsolókkal. Mindegyiket párszor meghúzva felső állásba kapcsolni őket, erre kinyílik az ajtó. Ha még ég a tűz, a pumpákat be.

– Lyukak sokadszor. Nem okozhat problémát.

– Reflector Practice. A középső kar kilő egy tűzlabdát (scout map), oda kell juttatni valahogy egyet. (a reflectorok arra tükrözik a lövedéket, ahogy állnak)

– Teleport Kockák

2: A Bosszú. A reflectorokkal zárjuk be a teleportokat, majd fedezzük fel a szint maradék részét. Az egyik ajtót a „Tűzkulcs" nyitja.

– Lyukak 97: középen a kapcsoló. A scout map Minionja megállítja a repülő tárgyakat. - Fel, Balra jelzés, mindennek működnie kell. Ha valami áll, menjünk oda, és indítsuk be (Rockie-k, Kazán kereke, Vízpumpák, Tűzcsatorna). Minden OK?

– Villámok. Sokat ütnek GYORSan futás át köztük. A két kulcs közül az egyik mindig legyen a helyén.

– Onyx kulcs, ajtó. Létrát leengedni, Vissza a Skull Key-ért.

– Vissza a Reflector- Szobába, innen a teleportnál fel.

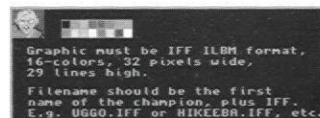
– Tárolószoba. A tűzgolyó is szétszedi az asztalt. A Reflectorokat úgy kell beállítani, hogy a barna rácsokon legyenek, és a kristály felé tükrözzenek.

– A nagy Bumm. Ha akarod a létrán fel, de nincs sok értelme. Minden kapcsolót be, nem érdemes a tűz útjába állni. A kristály majd' szétreped, és a folyosón kinyit egy kaput. Mentés és itt be.

– Odaát. Kék padló, ellenséges Minionok, egy hosszú futás után pedig:

– A NAGY Ő. Minionokat idéz, reflectorozik, lökdösődik. Nem ajánlatos leesni. Sok szerencsét hozzá...

by GMD



Arcos harcosok, esetleg pap portrék?

Ha nem vagy megelégedve karaktereid ábrázatával, könnyen átalakíthatod őket, vagy akár saját portréidat is ráhúzhatod varázslód nyakára.

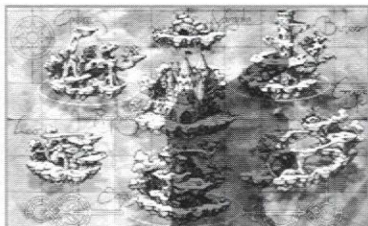
A recept a következő:
1.) végy egy IFF képpel manipulálni képes rajzolóprogramot.
2.) helyezd bele a felinstallált DM2-ből az example_palette.iff file-t.
3.) vigyázzunk, a színeket el ne keverjük.
4.) a példa portréval megegyező méretű részbe ízlés szerint adagoljunk arcvonásokat.
5.) a pontosan kivágott portrét brushként helyezzük el a DM2 fiókban hűvös, fénytől védett helyre.
6.) a művet címkézzük fel a karakter nevének kezdetével (az első szóközig, ha van benne), és .IFF végződéssel.

A többi magától megy. A DM2 erjesztése (indítása) után az általunk készített pofák fognak a kép tetején díszelegni.

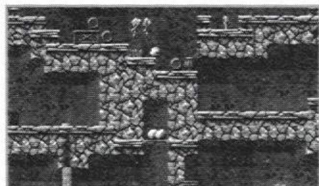


ODYSSEY

Pistike és én azért szeretjük a platform (mászkálós ugrabugra) játékokat, mert lehet bennük menni meg kardozni meg lőni meg kapcsolgatni meg még sok efféle dolgot is csinálni. Azonban ilyeneket nagyon sok gaméban lehet tenni úgy, hogy közben az ember nosztalgiával gondolhat vissza C64-es, vagy esetleg (durvább esetben) Spectrumos előéletére. Szerencsére az Odyssey-re ez nem igaz, mert a grafikusok értették a dolgukat és egy nagyon szép játékot alkottak a kóderekkel együtt. Megjegyzem, azért még ez sem éri el a Shadow of the Beast minőségét (1988-89), pedig az alap A500-as teljesítménye és grafikai kapacitása azóta sem változott semmit...

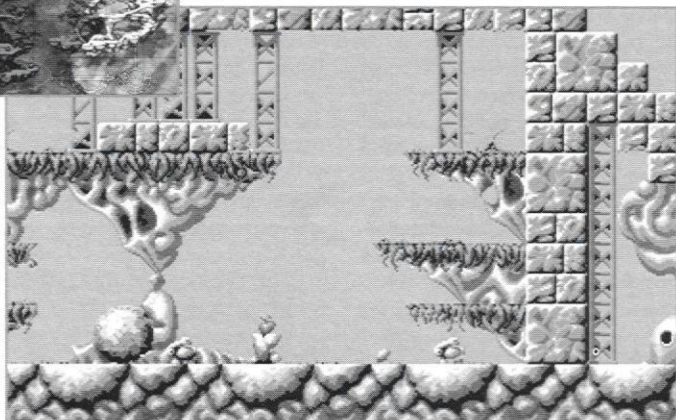


De félre a múlttal és nézzük, mit nyújt az Odyssey az őt gépébe betöltő embernek. A játék teljesen hagyományos alapokra épül: ember (hero) megy, megöl ellent, bekapcsol kapcsolót, felvesz kulcsot és kinyit ajtót. Erre több szót nem is érdemes vesztegetni. A grafikai megoldá-



sok szépek, a színek jól harmonizálnak és az animációra sem lehet panaszkodni, viszont a zenét mint olyant kihagyták. Vannak ugyan effektek, de azért mégsem olyan „feelinges" így music nélkül a játék.

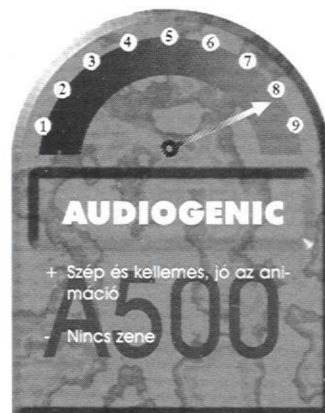
A történetben hét világon kell átmennünk, illetve összegyűjteni a kristályokat és megölni a királyt. A világok kiválasztása ötletes és látványos, az utána következő töltési idő pedig dicséretesen rövid. Hősünk csónakjában ácsorogva várja a joystickról érkező inputot, ne várassuk hiába (bár szerencsére nincs időlimit). Az ellenfelek sokfélék és jól illenek a táj hangulatához. Vannak nem-ellenfelek is,



akiket szét is lehet placcsantani kardunkkal, de inkább kegyelmezzünk meg nekik. Találhatunk némely szigeten almákat, melyek az életerőnket adják vissza és nagy X-szel jelzett helyeket (elvileg két kard), ahol plusz életet kaphatunk (és kapunk is). A lépésünk zaja más szabadban és más a földalatti pályákon, valamint a kard is másként cseng kis- és nagy köveknél. A kőemberek egyébként nagyon jópofák, mert azt mondják, hogy „UGAUGA" és össze-vissza gurulnak, aztán egyszer csak megállnak és átalakulnak kőgólemmé. A fiaik (kiket egyesek még dobálnak is) is ugyanezt teszik, csak kicsiben. Ha olyan ajtóhoz érünk, ami nem kapcsolós, akkor a program jelzi (az életerő-csík felett villogtatva), hogy mi kell a kinyitásához, így nem kell találomra bolyonganunk a pályákon. A tartón levő gömbök save-pontok, ha meghaltunk, innen folytathatjuk pályafutásunkat (lemez-save a nagy térkép aljánál!). Vannak olyan padlókapcsolók, melyekre egy nagy követ kell gurítanunk és így már lenyomódva maradnak. Vigyázzunk azonban, mert a legtöbb kapcsoló valamilyen csapdát is aktivál! Ha végeztünk egy szigettel irány a csónak, ugorjunk bele és húzzuk lefelé a joyt. Irány a következő pálya, új kalandokra fel!

Ez hát az Odyssey, mely egy átlagon kissé felülemelkedő unaloműző segédeszköz. Jó ideje ez az első olyan program, mely valamennyire kihasználja kedvenc gépünk lehetőségeit.

M.D.Gamestation



SUPER STREET FIGHTER II TURBO™

Alig két hónap elegendő volt a sebek begyógyulásához, a törött csontok összeforrásához, amelyeket a Super Street Fighter II okozott. Most itt van a Capcom egykor rendkívül sikeres játéktermi gépének egy újabb konverziója. A játéktermek villódzó homályát azóta más, 'látszólagos' és 'halálos' küzdelmekre invitáló gépek uralják.

Első benyomásaim a következő képet vetítették elém. Gondterhelten áll az alkotó, majd az eredeti mintájára megformázza művét. Munkája végén megpihen és letekint teremtményére. Öntelt mosolya lefagy arcáról, aztán hátat fordít és elölről kezd mindent. Beleadja tudásának legjavát, könnyen használható, jól működő segédeszközöket keres, minden hozzávalóból többet rak bele, mint korábban. Végül elkészül és látja, amit csinált az jó. Olyan jó mint egy TURBO!



A hazai Human Soft nevét dicséri a SSFIIT szekvenciával rövidíthető Amiga CD játék, ami minden tekintetben felülmúlja a magasztos TURBO jelző nélküli társát. Végre hajszálnyira közelíti meg az arcade eredetit. Aki hiányolta az előző SSFII leírásból a képeket, annak azt a kifogást találtam ki, hogy nem volt szívünk olyan



csúnya képeket berakni a Legkeresettebb Hazai Amigás Magazinba. De íme, a körülmények kedvező fordulatot vettek és most, a SSFIIT képeinek ragyogása mellé nyugodtan állíthattunk a SSFII képeiből (ne higgyétek, hogy csak kibogarászni nehéz ezt a rövidítést, leírni éppannyira. Egyébként titkos kódsorozat a tördelőnek, hogy hol rejtettem el a sonkás pizzáját szuperül, még a második utcai harc előtt. Megfejtéseket TURBO jeligére várunk a szerkesztőségbe!).

Tehát, mit is takar a TURBO!

Teljes AGA kihasználtság
Ugyanazok a harcosok
Rengeteg CD-s zene
Béna intro
Oldalsó nézőpont

Az Options menüben csak a legszükségesebbeket változtathatjuk.

1. Újrakezdési lehetőségek száma, miután lepofoztak.

2. Az ellenfél kialvatlansága: kimerülttől, álmoson és másnaposon keresztül az üde, friss, és szárazabb érzésig (igazán nem tapasztaltam különbséget).

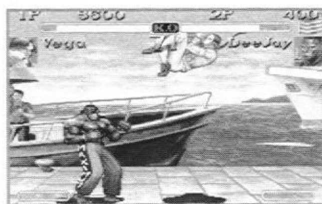
3. A játék sebessége. Miért kéne elkapkodni?

4. NTSC vs. PAL. Pali! Ön jól választott! A 200 soros képernyő teljes magasságba nyújtása jobban kihasználja televíziónk volumenét és

kapacitását. Végre valami, ami ingyen nagyobb lehet az országban!

5. Nyers fordításban: magas és alacsony részletezettség. Magyarul: alul vagy felül legyen a kitartást jelképező csík.

Innen gyakorlatilag minden folyamat megegyezik az SFII teleregény többi részével. A harcos kiválasztásakor meghallgathatjuk nevét a szűkszavú kommentátortól. Ezután pedig feltűnik a 16 helyszín valamelyike. Itt mindjárt kihullik kezünkből a háromszoros védelmet nyújtó joypadunk az ámulattól. Yes! A háttér színeit még egy mutáns százlábú sem tudná megszámolni egy testén! A harcosok CSAK! kétszer akkorák, mint ugyanazok az alakok a SSFII-ben. A mozdulatok mitsem változtak. A joypad valamennyi nyomogatható bütyke (bütyök: műszaki gyűjtőfogalom, jelentése: nem ter-



mészeti képződményként létrejött működő, ill. működtető izé) más izmát rántja össze a harcosnak. Ilyenkor a közelében tartózkodókat akár komolyabb baleset is érheti. Az alapvető munkavédelmi előírásokat betartók hosszabb ideig is állva maradhatnak, mely szerint 'a legjobb védekezés a támadás'. Az ütések eltérhetnek az ellenfél közelségétől. A karnyújtásnyira álló ellenfelet mindenki sajátos módon veszi kezelésbe, ami komoly sebzést okoz. A levegőből végzett ütések, rúgások nem kell pontosan érjék az ellenfelet, nem gond ha a feje fölé csapunk, akkor is elérjük célunkat. A lecsapott ellenfél, mielőtt falevél módján aláhullana, nyugodtan megüthető. Ilyenkor ismét feljebb röppen, majd aláhullik. Ismételten püfölgetve meglehetősen kiszolgáltatott helyzetbe hozhatjuk ellenfelünket. Ez utóbbiak semmi esetre sem pozitív jellemzői a játéknak. A



speciális mozdulatokat megtalálod a 95/10-11. számban. Ezek módszeres használatával növelheted a rövidebbik csíkot, amivel elérheted a SUPER módot. Enélkül nem kapjuk meg a különleges akadályokat.

Bármelyik harcost is választod, megtalálhatod azt a helyzetet, amiben testfelépítése, illetve stílusa előnyt ad neki ellenfelével szemben. A spec. mozdulatok megtanulása nélkül sok esélyed nem lehet, mert ez olyan, mintha fegyveres ellen puszta kézzel harcolnál. Aki szeretne a toplista élére kerülni, törekedjen megszerezni a különlegesen jutal-



mazott cselekedeteket, mint pl. az első ütést. Ha megverődünk és a folytatás mellett döntünk, akkor választhatunk más harcost is. Nagyobb gyakorlattal ilyenkor az adott ellenféllel szemben erősebb, ügyesebb játékos választható.

A legtöbb harcos grafikája nagyon jól néz ki. Néhány mozdulat is igen látványos, aprólékosan kidolgozott, ám van néhány ami zavaróan esetlen. A szaltók többnyire csapnivalóak. Mintha a fázisok fele nem fért volna fel a lemezre. A több mint 40 soundtrack profi munka. Minden helyszínhez saját hangulatát idéző stílusú muzsika szól. A hangeffektek, ütések, üvöltések viszont hol szólnak, hol meg nem. Az ütések olykor pontatlanok. Néha még akkor is pofon csattant rajtam, amikor láthatóan nem értek hozzám, vagy nem pont akkor. Mindezeket összevéve a játszhatóságtól nem vágtam hanyatt magam. A kbyte-okban, bitekben és TURBO-kban nem mérhető jellemzőt kellene minden esetben maximálisan figyelembe venni. Ám ha mindez itt nem alakult úgy, ahogyan elvárnád, véleményem szerint nem a konvertálás kivitelezőinek hibája.

A game gond nélkül fut CD-ROM-mal vértezett AGA Amigákon is, bármilyen processzor mellett. Még WB-ből is indítható.

Lázi

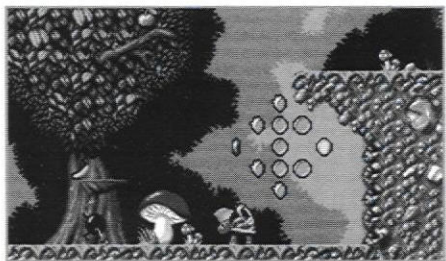


Forest Dumb & Sen Jurajski

Mivel az Amigák sorsa csak nemrég dőlt el, a nagyobb cégek projectjei valószínűleg csak a tervezőasztalig jutottak el. Ezt az űrt használták ki a szomszéd programozók, és egyre-másra adták ki termékeiket, melyeknek minősége egészen meglepő lett. Az ember csak a kissé fura nyelvezeten akadhatott ki, mivel ezek a programok grafikailag és egyéb területen is megütötték a „szép" mércéjét. Most két platform programot mutatok be néktek, melyek hazája Lengyelország.

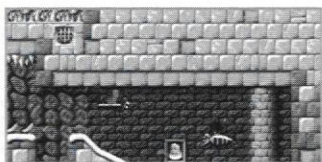
Forest Dumb

Ismeritek a Superfrogot?? Mert hogy ez volt az alapja ennek a játéknak (nagy valószínűséggel). Hősünk azonban itt nem béka, hanem egy ősember-gyerek-szerűség, sárga ruhában. A cél: összeszedni meghatározott mennyiségű aranyat (deja



vu??), a monsterekre ráugrálni (deja vu??) és kész.

Az első pálya egy erdő. A graficsra nincs panasz, van itt darázs (csak egy helyben lebeg), mászkáló bomba égő gyújtózsinórral, punk teknősbéka aki volkment hallgat a páncélján (vagy valami hasonló), normál béka (nem super), hernyó (tök aranyos) és az elmaradhatatlan tüskés gödrök. Díszítésként többek



között fák, házikó, gomba és fáklyák az alagútakban.. Természetesen titkos alagutakat is találhat a kalandozó játékos.

Sajnos játék közben az embernek folyton olyan érzése van, hogy egy átrajzolt Superfroggal játszik, mindenesetre a játék maga csak egy kicsivel van lemaradva ez előd mögött.

Sen Jurajski

Sajna, ez a game csak a „még elfogadható" mércét üti meg, bár az introja megtévesztően jól sikerült. A történet szerint két gyerek elmegy moziba megnézni az új szuper Sen Jurajski filmet. A moziban kukoricát majszolgatva rémüldöznek a film izgalmai láttán, majd hazaérve egyikük késő estig játszik számítógépén. Elaludván hirtelen arra ébred, hogy elteleportálódik valahová...

Egy őserdőben játszódik a továbbiakban a történet. A kissé átváltozott fickó (ősember ruha, baseball ütő helyett pedig bunkó) lassan mozog az ismeretlen terepen és nehezen tudja használni fegyverét (vagyis mi nem tudjuk jól irányítani). A design aranyos, jópofa, talán a kisgyerekkorosztálynak szánták eleve a gamét.. Az ellenfelek az őserdők jól ismert szörnyei: Süsü, a sárkány, ős százlábú féreg, zöld ugráló gömb (talán Süsü orrából esett ki...), ősmadár (a varjú őse, csak ez is zöld), ma-



jom és persze a többiek. Megismétlem, senki ne várjon a játéktól multiplexelt sprite-hegyeket, meg többképernyős animált scrollt!! Viszont aki szeret ugrabugrát játszani, az próbálja ki ezt is. A kérdőjeles oszlopokat üs-



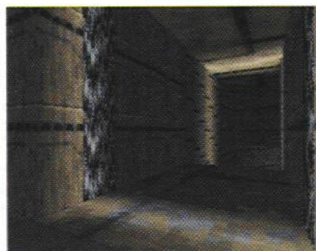
sük szét, bonus mindenfélét találhatunk benne. Talán a BC Kid volt az ihletője a készítő csapatnak, mindenesetre első szárnypróbálgatásnak nem rossz.

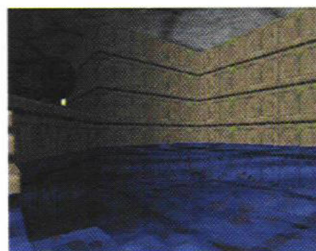
Ez lett volna hát a két game, és valószínűleg a jövőben egyre érdemesebb lesz odafigyelni a fura, idegennyelvű játékokra!

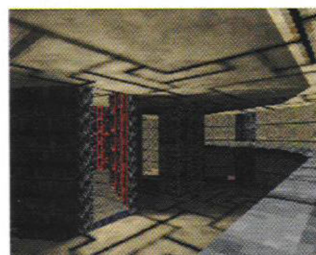
M.D.Jonowsky

Alien Breed 3D Special edition

A Team meggyőzésére indított kampány (mindenkit kértek, hogy vásárolják meg a AB3D-t) úgy látszik sikerrel járt, hiszen a cég bejelentette, hogy hamarosan megjelenik a feltunningolt AB3D. Rengeteg változás lesz a programban, nézzük ezeket sorban:







- tükör objectek a játékban
- átlátszó texturák
- fel és le nézési lehetőség
- chunky to planar conversion a 030+ Amigákon
- választható 192×128-as, vagy 320×256-os felbontás
- 256 vagy 64 szín
- választható 2:2, 2:1, vagy 1:1-es pixel arányok
- grafikus kártya támogatás (pl. Picasso)

Ezeken kívül még egy nagyon nagy dobása lesz a Team 17-nek. Egy komplett Level Editort is mellékelnek a játékhoz, mellyel teljesen átalakíthatjuk az AB3D-t saját igényeink szerint. Új pályákat tervezhetünk, új szörnyekkel, új grafikákkal, új effektekkel tűzdelhetjük meg a készülő alkotásunkat, de még a mission text-eket is átírhatjuk. Természetesen a készülő pályát az új engine alatt próbálhatjuk ki. Mindenesetre azt hiszem hálát fognak remegni az Amigások ha ezt így meg tudja valósítani a Team 17.

The Citadel

A múltkori számunkban említett lengyel fejlesztők úgy látszik megtalálták a játékok kiadásának lehetőségét, hiszen ebben a hónapban több olyan játék is megjelent, melyet lengyelek írtak. A Black Legend karolta fel a csapatot, mely a Citadelt írta. Alapvetően egy DOOM klónról (vagy ha jobban tetszik AB3D klónról) van szó. Legnagyobb előnye az a programnak, hogy A500-on is hajlandó elindulni, persze némi RAM támogatással, meg egy legalább 2.0-ás rendszerrel. 5 lépésben konfigurálhatjuk az ablak méretét, és persze csökkenthetjük a kidolgozottságot is. Közepes képernyőméreten és minimális texturákkal már egész kellemes sebességet lehetett elérni egy A500-ason. Érdekessége még a játéknak a 3 lemezes intro (FMV anim, cool!!!).





Newmac IV

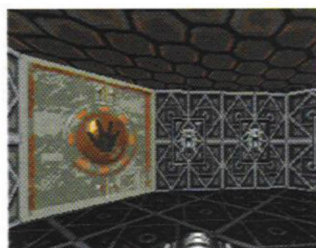
Nagyon fel kell kötnie a felkötnivalót a múltkori számban ismertetett Breathless-nek, mert megjelent a Newmac IV, mely igencsak kiváló játékra sikeredett. A program mindent tartalmaz, amit tudnia kell egy Doom klónnak. Külön érdessége a programnak az, hogy azon kívül, hogy szabadon állíthatjuk az ablak méretét (akár full screen is) átkapcsolhatunk Hires, vagy akár Hires-Lace üzemmódba is. Persze ilyenkor már nem árt egy 4000-es erősségű gép. Sajnos a program meghiúsított mindenfajta képlopási kísérletünket, így a képi bemutatása a következő számra marad.

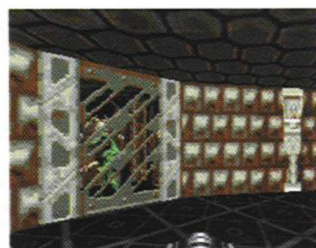
Gloom Deluxe

Gloom kedvelők figyelmébe ajánlom a következő hírt. A Gloom sikerén felbuzdulva a Black Magic megjelentette a Gloom Deluxe-t. A kiadott játék pályáiban és ellenségeiben nem különbözik az eredetitől, azonban ez a verzió megelégszik a 64 színnel, így a nem AGA gépeken is lehet játszani vele (2 MB RAM és 68020 ettől függetlenül kell neki). A másik nagy változás az 1×1 pixeles lehetőség, valamint a sokkal korrektebb setup lehetőség a játék elején. A változtatások remélhetőleg még több játékossal fogják megkedveltetni a Gloom-ot.

Bear™







Alien Breed 3D

Az elmúlt négy év során, az Alien Breed sorozat méltán vált legendássá az Amiga akciójátékok között. Mindig volt egy hely, amelyet elözönlöttek az evolúció során tökéletes gyilkológéppé alakult Idegenek.

A kétdimenziós öldöklés egyedülálló hangulatot árasztott, ám egyszer csak... fülsiketítő sivítás és recsegés töltötte be az állomás folyosóit. A falak kiszakadtak a talajból és emelkedni kezdtek. J. T. Reynolds százados döbbenten fordult hátra a termináltól, amivel éppen életerejét tuningolta. Arcán a döbbenet hirtelen vad elszántsággá torzult, amint meghúzta a ravaszt, majd ismét döbbenten szemlélte, amint a szétrobbant lény darabjai a tér mindhárom kiterjedésében szétoszlanak. Nem maradt kétsége afelől, hogy ... az Alien Breed 3D megérkezett!!!

A világnak, más processzor körül keringő fele már évek óta csak 3D texture mapped falak között bír élni. Hogy Ti se kínlódjatok már tovább, a Team 17 elkészítette a jelenleg legszínvonalasabb Amigás Doom klónt. (Bármennyire nem akartam megnevezni azt a programot, erről a stílusról egyszerűen nem lehet beszélni, megemlítése nélkül.) A játék AGA ketyeréken működik, tehát szomorú 500, 600, 500+ stb. tulajok, sajnos ismét nem nektek szól regém ezen remek játékról. De Te, aki egy alap ezerkettest bitorolsz, már most töröld el széles vigyorod, ha erre a játékra vártál. Vége a mindennapi Mc'inek, a sok üdítőnek meg a sós, édes nácsölöknek. Mostantól jó lesz anyuci főztje is, szomjadat a víz is fogja oltani. Mostantól RAM-ra és gyorsabb



procira fogsz gyűjteni. Persze hidd el – nem csak ezért – nagyon megéri. (Ez itt a RAMbó memória kereskedés fizetett hirdetése volt.)

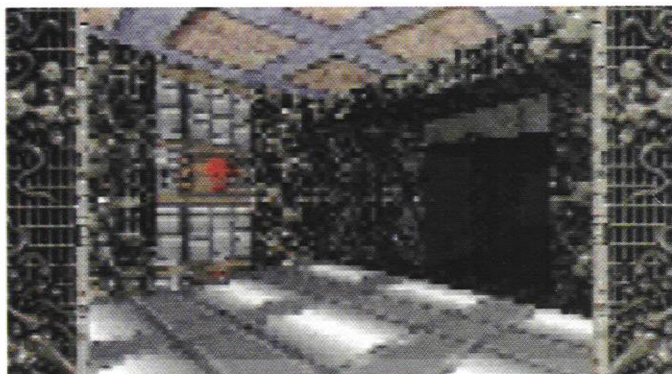


Tehát J.T. Reynolds századosnál tartottunk. Egyedüli túlélője az eseménynek, ami azután következett, hogy egy meghibásodás során a megfigyelés alatt álló idegen tenyészet elszabadult az Osiris III állomás teljes területén. Egy szerviz bejárón át jut vissza a komplexumba, hogy 16 szinten átverekedve magát valami kiutat találjon erről a bolygóról. Az egyik részlegből a másikba haladva, a rövid harcok során elszóródott lőszerekből és

kötszerekből, valamint fegyverekből áll össze Reynolds kis csomagja.

Az Osiris III állomáson a következő fegyverek voltak rendszeresítve:
Pulse rifle – gyenge tűzerő, gyors lövésváltás
Shotgun – lassú lőváltás, de szétszakítja a dögöket
Plasma Gun – ismétlése közepes, hatékonysága nagy, ám a lövedék sebessége lassú





Gránát kilövő – csinos detonációt idéz elő, nagyobb területet érintve
Rakéta kilövő – nagyon durva, de csak ütközéskor robban.

A biztonsági zónákba csak a megfelelő beléptető kártyával lehet bejutni, nem úgy, ahogy a tapasztalt Alien Breeder-ek megszokhatták. A szintek között átvezető szövegek teszik teljessé a történetet, amiből megtudhatjuk, merre és minek megyünk tovább, valamint olyan részleteket olvashatunk, ami nem látszik a puskát tartó kéz körül. A lemezes töltés annyira rövid, hogy még az átvezető szöveget sem tudjuk végigolvasni, mire az befejeződik.

A 3D környezet kompromisszumok nélküli. Több magassági szinten zajlik a természetes szelekció. Megvan minden, amit elvárhat a játékos. Liftek, lépcsők, teleportok, kapcsolók teszik bonyolultabbá a kutatóállomás területét. A legnagyobb effekt a víz. Ilyen még a 'nagy' alapműben sem látható. A víz tökéletesen hullámzik, mi több átlátszik. Lemehetünk a víz alá és láthatjuk a felszínen rohangáló lényeket, a hullámzó felszínen át. Ha pedig nem lep el, akkor hol bokáig, hol pedig térdig tocsogva, az ember játék után erős késztetést érez rá, hogy kicsavarja a zokniját. A rakéták vagy a vegyszeres hordók robbanása is iszonyúan látványos. Ezek mellett kilövellő lángcsóvákkal is találkozhatunk. Ezt látva jutott eszembe, de jó is volt a 2D-s változatban a lángszóró. Sajnos ezt itt nem kaptuk meg.

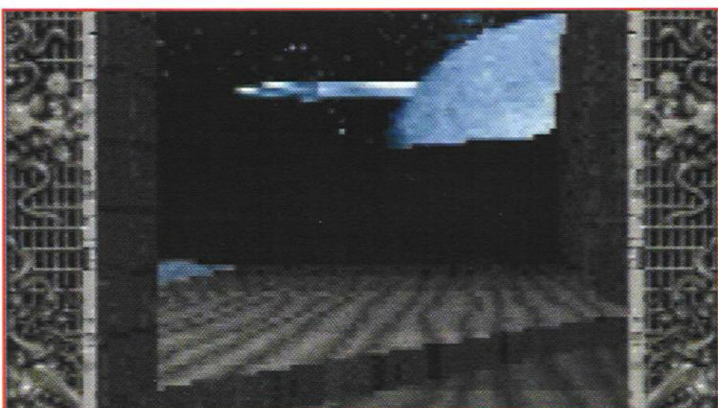
A grafikán erősen meglátszik, az A1200-as teljesítményének maximális figyelembevétele. A textúrák felbontása kicsi, némelyik faltípusnál nehezen érzékelhető a tér. Összességében azonban igen jó felépítésűek a szintek, változatosak a kutatóállomás részlegei. A hirtelen felbukkanó jól animált szörnyek, a kísérő hangokkal igazán megrettenthetik a feszült figyelemmel óvatosan lépkedő játékost. Az idegen teremtmények számos mutációja előfordul és néhányuk ellen nem szerencsés, ha harci üvöltés közepette nekik rontunk.

A repülő alien célja, hogy fejünk fölé kerülve vessen vé-





get életünknek. A felfegyverzett idegen 'gyalogság' tömegei ellen hatékonyan bevethető a gránát, míg a féreg ellen csak hosszantartó puhítás segít. Az alien 'fa' ugyan nem mozdul helyéről, de csemetéi könnyen körbezárnak, ha velük nem foglalkozunk. A lépegető kíméletlen, gyors, páncélozott és sajnos minket kerget, pedig aligha alien-ek készítették. Túl sok rejtett szobát ne keressünk, hiszen úgysem az a célunk, hogy kirámoljuk az állomást. Gyakran már messzebbről látszik a kakukktojás fal elem, melyet kinyithatunk.



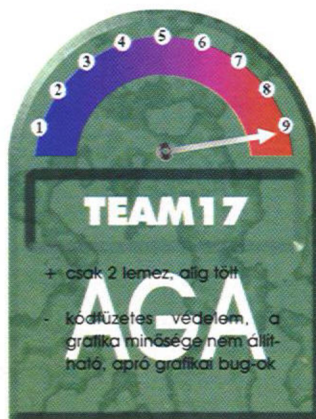
A CD^{32} verzió további szinteket és hangulatfokozó audio track-et is tartalmaz. A játék sebessége egy alap 1200-ason nem igazán kielégítő. Míg a Gloom szinte egyáltalán nem igényel semmilyen gyorsító kütyüt, az AB3D nem igazán játszható fast RAM nélkül. Nem egészen ide tartozik, de nem árt tudni, hogy egy gyorsabb processzorral felvértezett turbókártya önmagában csak minimális gyorsulást eredményez, a teljes teljesítmény csak FAST ram hozzáadásával domborodik ki. Egy sima FAST ram bővítéssel (akár csak 1Mb) a gép kb. kétszeresére gyorsul, ami már játszhatóvá teszi a gamét. Másik megoldás az egyetlen állítható dolog a grafikán, a padló és mennyezet mintázatának eltüntetése. Véleményem szerint ez sokkal többet árt a hangulatnak és a motivációnak, mint amennyit gyorsít a mozgáson. A játék védelme érdekében meg kell említsem, hogy egy Blizzard 1230 III-al (030/50/6Mb) bővített géppel játszottam, és csak annyi panaszom volt, miért nem lehet részletesebb, nagyobb felbontású grafikát beállítani, mert jóval többet bírna a gép.

A játékállás mentése kódokkal történik minden szint végén. Most bizonyára sokan azt gondolják, mennyivel jobb lenne úgy mint a Doom-ban. Minden monster után mentünk egyet, aztán nem kell izgulni ha kidőlünk. Szerintem igazán élvezetes és igazi kihívást jelent egy élettel végigcsinálni egy teljes szintet. Mikor már kilátástalannak látszik a helyzet, nem töltöd vissza a tuti mentésed, hanem küzdesz a végsőkig. A másik látszólag hiányzó dolog, az automapping. Hidd el, nem olyan nagy baj, ha meg tudod jegyezni merre jártál már.

Vélemény

A játék iszonyú jó. Most nem akarok vitatkozni azzal, akinek nem tetszik, mert lassan fut a gépén. A játékról beszélek. A Team17-ben még nem kellet csalódni, amikor elsősorban játszhatóságot ígértek. Remek hangok teszik igazán élővé a változatos, olykor egészen eredeti szinteket. Bár a játékmenet végig azonos, az átvezető szövegekből kibontakozó sztori lázban tartja a játékost. Hiányzik nagyon a grafika minőségének beállítási lehetősége, és a lángszóró. Ez minden gondom. Nem árt megemlíteni, hogy az egész 1,5 Mb, amiből maga a program 230 kB!

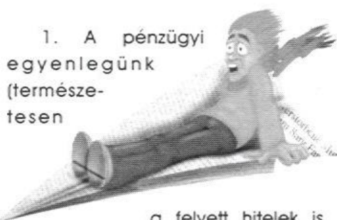
Lázi



Mad News

Üdvözöllek titeket a Mad Newsben! Emlékezhettek még talán, hogy néhány évvel ezelőtt Steve valamiféle baleset folytán egy őrült tévéadó igazgatójává vált. A továbbiak már ismertek: Miután minden tudását és az összes létező trükköt bevetette, a felfelé vezető útja végén a TV-társaság tulajdonosának a lányának (Bea) kezét nyerte el. A történet az évszázad álomesküvőjével végződött. Tehát hollywood-i recept szerint happy end következett be. De végleg így maradt ez? Természetesen nem, hiszen akkor most milyen apropóból olvasnátok e sorokat. Eljött hát a dráma ideje. A fiatal tehetség karrierjében nagy törés történt, mikor váratlanul kidobták tv-vezetői állásából. 3 dolog maradt számára: a terhei, a cowboy-csizmája és természetesen Bea. A Mad news-ben a feladatotok az lesz, hogy Amerika legnagyobb újságkiadójává váljatok. A másik, talán még nehezebb cél most is Beával kapcsolatos: az előző résszel ellentétben, ahol meg kellett hódítanunk, itt most ki kell utálnunk őt az irodájából, meg kell őrjítenünk pl. néhány kedves kisegér segítségével. Itt csak kísérletező és agresszív hajlamainkra hagyatkozhatunk. Csak ha a kiadóvállalatunkat a legsikeresebbé tesszük, és totál kikészítjük Bea idegeit, akkor tudjuk a hölgyet a versenyből és a hajóból kiütni. Mint minden „normális" nap, a mai is a főnöknél kezdődik, ahol reggelente többé-kevésbé barátságos beszélgetést folytatunk, attól függően, hogy milyen eredményt produkáltunk előző nap. A jobb gomb megnyomására hősünk menekülésszerűen elhagyja a szobát. Ekkor a folyosóra kerülünk. Itt a bal gomb segítségével tudunk közlekedni. Ha ráklikkelünk egy ajtóra (és nincs éppen benn valamelyik konkurensünk), akkor bejutunk a helyiségbe. A hajón található helyiségeket és a bennük rejlő lehetőségeket később részletesen leírom. Ha éppen a folyosón vagyunk, akkor alul sok fontos információt láthatunk. Bal oldalon alul látható a tegnap kiadott újságunk címoldala. Alul középen a játék 4 legfontosabb paramétere látható. Felülről lefelé haladva a következők ezek:





1. A pénzügyi egyenlegünk (természetesen a felvett hitelek is benne foglaltatnak).
2. A tegnap kiadott lapunk eladott példányainak száma.
3. Az idő percre pontosan (a játék a 0. napon indul, hiszen az első nap még nem adtunk ki lapot; ha az egérrel az órára mutatunk, akkor megtudhatjuk, hogy hányadik napon vagyunk éppen).
4. Bea utálat-szintje (átlagosan mennyire utál minket Bea, csak akkor nyerhetjük meg a játékot, ha ez 100 %). Végül alul jobb oldalon láthatjuk a szerencsétlen olvasókat, akik a lap olvasása közben megosztják velünk a véleményüket legfrissebb kreálmányunkról. Nem kell mondjam, hogy eleinte ez többnyire

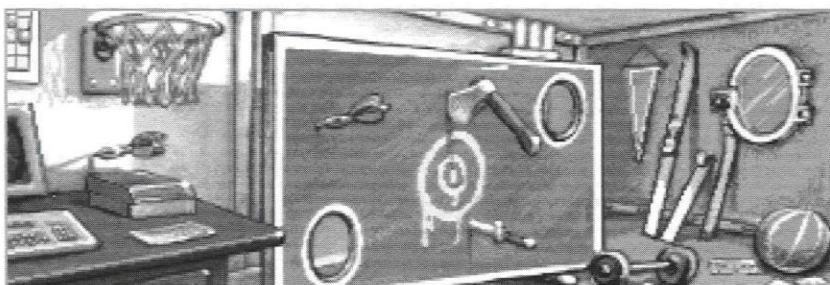




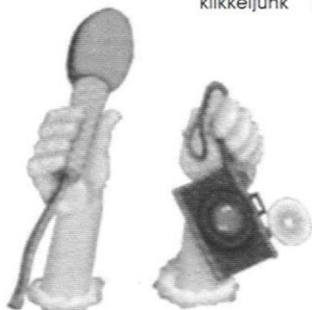
lesújtó lesz, mint pl. miért nincs több sport, recept, keresztrejtvény az újságban; ilyen szenny lapot még nem olvastak, még a Bild is jobb... Később ez a színvonal emelésével persze javulni fog, csak ahhoz sok pénzre lesz szükségünk. Mindenféle cikk megszerzéséhez sok-sok pénz kell. Csak így tudunk majd rendszeresen foglalkoztatni egy keresztrejtvénygyártó céget, időjárásjelentést... a pénzt erre természetesen az eladott példányok árából és reklámszerződésekből tudjuk előteremteni. Ha belépünk saját irodánkba, akkor a következő kép tárul elénk: bal oldalt a falon látható egy Amerikatérkép. Itt tudjuk majd terjesztői hálózatunkat kiépíteni. Ha az asztal bal oldalán egy ceruza és egy pohár mellett fekvő papírra klikkelünk, akkor a program lementi az éppen szerkesztett újságunkat és később ki tudjuk ezt nyomtatni, hogy megmutassuk barátainknak. Mivel még nincs egyetlen elkészült oldalunk sem, ezért először inkább lépjünk be az újságszerkesztőbe, azaz klikkeljünk a jobb oldalon levő számítógépre. Itt négy lehetőség közül választhatunk :

1. újságszerkesztés
2. pénzügyi kivonatok megtekintése
3. újságértékelő
4. eladási diagramm

Először lássuk a szerkesztőt. A lapszerkesztő a legfontosabb része talán a programnak. Itt állíthatjuk össze a különböző forrásokból származó anyagainkat újsággá. A szerkesztő főmenüjében 4 rész van. Az hír főcíme. A közvetlenül mellette található gombokkal választhatunk egy rövidebb vagy egy hosszabb változat közül. Alatta a főcímhez háromféle betűméret közül választhatunk. Ettől tovább jobbra azt tudjuk beállítani, hogy hány oszlop hosszan jelenjen meg a főcím. Ezek alatt látható, hogy a most beállított paraméterek mellett mekkora helyet foglalna el a főcím. Ha a bekeretezett területre klikkelünk, akkor tudjuk a szerkesztett oldalra helyezni a főcímet. A

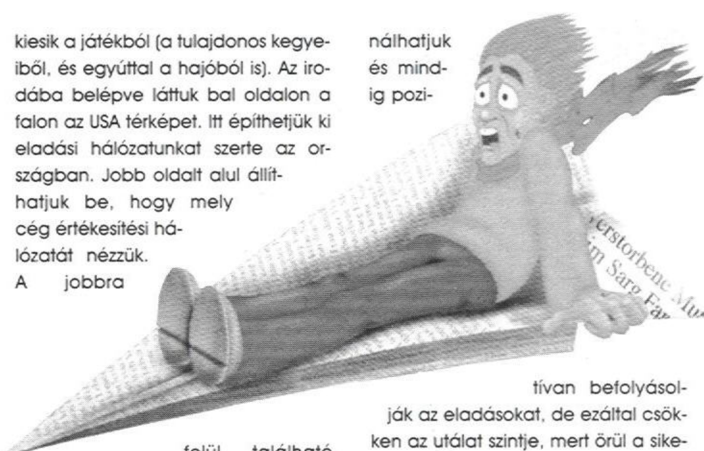


egyszerűség kedvéért a lapunk összesen 6 oldalból áll, ezeket sem lesz könnyű anyaggal megtölteni. A képernyő bal oldalán található az éppen szerkesztett oldal felosztása. A jobb alsó sarokban állíthatjuk be, hogy melyik oldalt szerkesszük. Jobb oldalt felül láthatóak a különböző hírforrásaink, ide klikkelve tudjuk majd kiválasztani a megfelelő cikkeket, melyek bekerülnek az újságba. Ha egy hírforrás nem áll a rendelkezésünkre, akkor annak a képe el van homályosítva. Ha ráklikkelünk az egyik rendelkezésre álló hírfajtára, akkor kerülünk a következő képernyőre, melynek teljesen eltérő menüpontjai vannak. Jobb felül látható a tőle jobbra található ablakba kerül a cikkhez esetleg tartozó kép. Az előzőhöz hasonló módon tudjuk az oldalba berakni. A két ablak mellett, jobbra található két gomb. Ezekkel a ma nyomtatásra kerülő, illetve a még egy nappal későbbi lapok között tudunk váltani. Így tudunk előre dolgozni egy kicsit. Miután a főcímet elhelyeztük az oldalon, ne felejtsük el a hozzá tartozó cikket is beszerkeszteni. Ehhez azt kell tennünk, hogy a mouse-szal a szerkesztett oldalon ott, ahol a cikknek kezdődnie kell (többnyire a főcím alatt szokott) lenyomjuk a bal gombot, majd nyomva tartva kijelöljük a cikk helyét. Mikor elengedjük a gombot, a program a kije-



lölt részt automatikusan feltölti szöveggel. Figyeljünk arra, hogy főcímet ne hagyjunk cikk nélkül. Ha a bal oldali képre klikkelünk, akkor meg tudjuk nézni a szerkesztett oldalt. Fontos! Az oldalak este 8 órától kezdve óránként a következő sorrendben kerülnek a nyomdába: második - harmadik - negyedik - borító - ötödik - hatodik oldal. Ha piros keret van a szerkesztendő oldal körül, akkor az már nyomdában van.

Térjünk vissza a számítógép főmenüihez: Most láttuk részletesen az újság-szerkesztő menüt. A jobb felső gombot megnyomva az előző nap bevételeiről és kiadásairól kapunk egy egyenleget. Az alatta levő menüpontot választva megnézhetjük a három cég eladási statisztikáit. Jobb oldalon felül változtathatjuk a vizsgált időszak hosszát (1 és 10 nap között válthatunk), jobbra alul pedig a vizsgálandó céget. Végül ettől balra léphetünk be az újságok minőségét, keresettségét, tehát a mi hosszú távú teljesítményünket elemző menübe. Itt számértékeket láthatunk 0 és 100 között. Minden nap az aznap legtöbb lapot eladott cég három



kiesik a játékból (a tulajdonos kegyeiből, és egyúttal a hajóból is). Az irodába belépve láttuk bal oldalon a falon az USA térképet. Itt építhetjük ki eladási hálózatunkat szerte az országban. Jobb oldalt alul állíthatjuk be, hogy mely cég értékesítési hálózatát nézzük. A jobbra felül található gombokkal tudjuk eldönteni, hogy szárazföldi vagy légi úton akarjuk bővíteni a meglévő hálózatot. Természetesen légi kapcsolatot csak a kiinduló városunk és egy reptérrel rendelkező város között tudunk létesíteni. Rendkívül egyszerűen zajlik az egész: kijelölöm a szállítási módot, majd a kiinduló- és végül a cél-várost. A játék fontosabb szereplői rajtunk kívül:

A tulaj: Naponta találkozunk vele. Önkéntesen akkor kell felkeresnünk, ha vissza akarjuk fizetni a ka-

nálhatjuk és mindig pozitívan befolyásolják az eladásokat, de ezáltal csökken az utálat szintje, mert örül a sikerének a kis drága. Szóval meg kell találni az egyensúlyt, hogy mikor használjuk fel a „segítségét".

Reklámszerződés-kötés: Egyike a legfontosabb dolgoknak a játékban. Rendkívül nagy pénzeket bevételezhetünk néhány jó reklámszerződés révén. Vigyázni kell azonban, mivel a sokat tejelő szerződések feltételeket is szabnak (többnyire kikötik, hogy minimálisan hány példányban kell elfogynia a lapnak). Ha nem teljesítjük a szerződésben vállalt dolgokat, akkor fizethetjük az ugyanott leírt jó kis bírságokat.



pontot kap. Az aznapi leggyengébb 2 pontot veszít, míg a középső egy pontot veszít. A játék megnyeréséhez mind a 100 pontra szükség lesz, így arra kell törekednünk mindenáron, hogy mi adjunk el a legtöbbet naponta, különben lassan vagy gyorsan veszítünk. Akinek 0 pontja lesz, az

pott kölcsönt, vagy újabbat akarunk felvenni.

Bea: Hogy Beát jól meg tudjuk ijeszteni sok-sok rémséget kell vásárolnunk, majd meg kell mutatnunk neki. Bea ír cikkeket is, amik igen jók szoktak lenni. Ezeket ingyen felhasz-

Közvélemény-kutatás: Ez egy igen hasznos eszköz arra, hogy megtudjuk mit gondolnak az olvasók az aznapi kiadásról. Forduljunk az olvasók felé!

Reklámkampány kezdése: Reklámhadjáratot kezdhetünk az újság

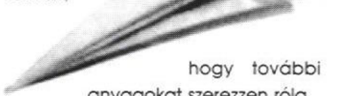


népszerűsítése érdekében, rádió és tv kampány közül választhatunk. A kettő között mind árban, mind hatásfokban jelentős különbség van.

A kereskedő: Itt szerezhetjük be a Bea istápolásához szükséges cikkeket, amikkel majd unalmas perceit és az idegeit fogjuk ritkítani.

A Storyagentur: Itt exkluzív történetekből vásárolhatunk egy csokorra valót. Óriási ár és minőségbeli különbségek vannak, az egyszerű politikai, földrajzi hírektől az igazi szaftos gyilkossági és egyéb történetekig. Ezen történetek előnye a sima hírekkel szemben, hogy míg azokat mindenki leközölheti, addig ezeket csak kizárólag az, aki megvásárolta. Egy fel nem használt történetet jóval alacsonyabb áron el is adhatunk.

sen ugyanazokat a híreket hozzák, csak nem egyforma sebességgel. A leggyorsabb ügynökség a négyes számú. A hármas számú egy óra késéssel, a kettes számú két óra késéssel, míg az egyes számú három óra késéssel dolgozik. A híreket berakhatjuk változatlan formában az újságba, vagy elvihetjük a riporterhez, illetve a fotó-riporterhez,



hogy további anyagokat szerezzen róla.

A riporter: Az újság sikerének egyik kulcsa. A hírszobában szerzett jelentést elhozhatjuk neki, ő megfelelő pénz fejében elkezd nyomozni az ügyben. Sokszor eredménytelen a riporter pont alatt az újságszerkesztőben.

A fotóriporter: A riporterhez hasonlóan dolgozik, de fotókat tud a cikkekhez szerezni. Szintén lehet sikeres vagy sikertelen is.

A nyomda: Itt állíthatjuk be, hogy milyen minőségű papírra nyomják az újságot. Ez jelentősen befolyásolja mind a kiadásokat, mind a lap minőségét. Azt is beállíthatjuk itt, hogy mekkora példányszámban nyomják az újságot. Három fokozat van: Csak a legfontosabb kioszkok kapnak a városban, minden kioszk kap a városban, és végül minden lehetséges árusítóhelyen árulják. Természetesen ez jelentősen befolyásolja a kiadások nagyságát.



A hírügynökség: Itt folyamatosan érkeznek a gépeken a hírek. Ezeket mindenki használhatja, de négyféle hírügynökség van, és egyszerre csak egynek a szolgáltatásaira lehet előfizetni. A hírügynökségek természetesen ez a keresés, de gyakran talál bele egy nagy történet vagy botrány közepébe. A kutatás eredménye természetesen kizárólag a mi tulajdonunkat képezi. A kutatás eredménye másnap automatikusan megjelenik

Rejtvény ügynökség: Itt szerezhetjük be a különböző keresztrejtvényeket, találós kérdéseket, pontösszekötős stb. agy- és szemtornász feladványokat az olvasók szórakoztatására.

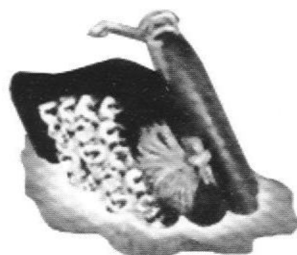


Képregény-ügynökség: Itt vásárolhatjuk meg Garfieldot és társait. Később a leadott képregények kb. féláron eladhatók.

Időjárás előrejelzés: Három formája van, melyek minőségben és árban különböznek: időjárás előrejelzés, időjárási kártya és satellit-kép. Ezeket nem kell naponta elhozni, hanem csak meg kell rendelni. Az aktuális jelentés a szerkesztőben mindig rendelkezésre áll. Vásárolhatunk időjárás előrejelző állomást, ezzel pontosabbakká válnak az időjárás jelentéseink. Receptügynökség: A háziasszonyok szívét tudjuk melengetni, ha itt vásárolunk néhány receptet és azt leközöljük újságunkban. Erotikus fotók ügynöksége: Természetesen az itt szerzett képekkel a férfi olvasótábor lankadó figyelmét tudjuk kicsit felkelteni. Felhasználás után szintén eladhatók olcsóbban.



A japánok: A program készítői beleraktak még egy kavarást a játékba: A hajót egy japán csoport ismét szolgálatba szeretné állítani a turisták számára, ezért majd felújítják. Az előkészületi munkálatokat végző mérnökök naponta más és más teremben dolgoznak. Aznapra az számunkra használhatatlanná válik. A japánok tervezési irodájában nézhetjük meg, hogy melyik szoba van ma zárva. Ezt pirossal jelölik. Azonban lefizethetjük az építésvezetőt, hogy nekünk kedvezzen. Ennek ára folyamatosan emelkedik.



Ezek lennének a játék szereplői és az alapja. Akkor nyertük meg a játékot, ha az újság minőségi értéke 100 pont, visszafizettük a kölcsönöket és Bea 100 %-osan utál minket.

A játék igen erősen hasonlít az első részre. Talán a tv-műsor szerkesztő átláthatóbb volt az újságszerkesztőnél, de nem volt ilyen sokoldalú. Amiben óriási az előrelépés, az a játék mind szöveges, mind képi humora. Az első részében is voltak jó poénok, de itt már az egész játékot átitatták ezzel az ironikus humorral, amitől nagyon élvezetes lett. A szimuláció oldaláról nézve nem sokat változtattak, kicsit bővítettek a lehetőségeken. Összességében véve egy igen jó gazdasági program, sok humorral.

Charlie



KÉRDŐÍV

Az utóbbi időben több átalakulás érintette a GURU-t – a legjelentősebbel most találkozhattok először – ezért úgy gondoljuk, hogy éppen ideje lenne megkérdezni a véleményeteket az újságról, a rovatokról stb. Kérünk benneteket, hogy minél többen küldjétek vissza a kitöltött kérdőívet, vagy fénymásolatát. Olyanok is visszaküldhetik a kérdőívet, akik csak olvassák pl. a barátjuk GURU-ját. És hogy érdemes legyen a dologgal foglalkozni, a visszaküldők között nyereménytárgyakat fogunk kisorsolni. Ezek jellege és értéke attól fog függni, hogy mennyire veszítek komolyan a kérdőívet.

Életkorod: ...... év

Hardware-ed?

alapgép:	❑ A500, A1000, A2000		❑ A500+, A600		❑ A3000
	❑ A1200	❑ A4000	❑ CDTV	❑ CD[32]	❑ Atari
memória:	❑ <2 MB	❑ 2-6 MB	❑ >6 MB		
hard disk:	❑ van	❑ nincs			
CD-ROM:	❑ van	❑ nincs			
modem:	❑ van	❑ nincs			
turbókártya:		❑ 020	❑ 030	❑ 040	❑ 060

Milyen más számítógéppel rendelkezel?

❑ 640 kB bázismemóriával rendelkező multimédia munkaállomás (PC)
❑ C64 ❑ (Power) Mac ❑ más

Hány Amigást ismersz a környezetedben, akikkel rendszeresen találkozol?

❑ 0 ❑ 1-5 ❑ 5-10 ❑ >10

Milyen rendszerességgel olvasod a rovatokat?

	mindig	általában	„attól" függ	néha	soha
intro	❑	❑	❑	❑	❑
játékhírek	❑	❑	❑	❑	❑
játékismertetők	❑	❑	❑	❑	❑
játékleírások	❑	❑	❑	❑	❑
shareware játékok	❑	❑	❑	❑	❑
levelezés	❑	❑	❑	❑	❑
AMOS (és BASIC-szerű nyelvek)	❑	❑	❑	❑	❑
felhasználói hírek	❑	❑	❑	❑	❑
rendszerbarát	❑	❑	❑	❑	❑
cheat mode	❑	❑	❑	❑	❑
HW bazár	❑	❑	❑	❑	❑
PD zóna	❑	❑	❑	❑	❑
programozástechnika	❑	❑	❑	❑	❑
filmvilág	❑	❑	❑	❑	❑
vegyes témájú felhasználói írások	❑	❑	❑	❑	❑
Atari oldalak	❑	❑	❑	❑	❑
assembly programozás	❑	❑	❑	❑	❑
zenemánia	❑	❑	❑	❑	❑
ray-tracing	❑	❑	❑	❑	❑
CD-ROM-ok	❑	❑	❑	❑	❑
demologia	❑	❑	❑	❑	❑
külvilág	❑	❑	❑	❑	❑
toplista	❑	❑	❑	❑	❑

Előfizető vagy?

❑ igen ❑ még nem

Ha nem, akkor mi gátol meg abban, hogy előfizess?

❑ nincs csekk az újságban ❑ sokszor később kapnám meg az újságot
❑ egyszerűbb elolvasni a haveromét ❑ drága ❑ miért? Elő lehet fizetni?

Mit tervezel tenni az Amigáddal a jövőben?

❑ megtartom ❑ bővítem
❑ eladom és veszek egy másik Amigát
❑ eladom és beállok Bill Gates követői közé

Hasznosíthatók-e számodra a lemezmellékleten szereplő programok?

❑ igen ❑ nem

Több játékot szeretnél a lemezmellékleten, vagy inkább utility-ket?

❑ játék ❑ utility

Néhány nagyobb vagy több kisebb programot szeretnél lemezmellékleten?

❑ néhány nagyobb ❑ több kisebb

Rendelkezel-e Internet hozzáféréssel?

❑ nem ❑ csak levelezés ❑ igen, az iskolában ❑ igen, a munkahelyen

Megvennél-e egy alkalmi Amigás CD kiadványt kb. 1000-1500 Ft-ért?

❑ igen ❑ nem

Érdekelnek-e régebbi játékok leírásai is?

❑ igen ❑ nem

Milyen típusú cikkek szeretnél többet olvasni?

❑ játékismertető ❑ játékleírás

A vegyes témájú felhasználói írások keretében milyen témákról olvasnál?

❑ zene ❑ grafika ❑ internet ❑ modem ❑ hardware ❑ emulátorok
❑ DTP ❑ DTV (Desktop Video)
❑ .... (írd le az ötleted!)

Milyen jellegű játékokkal töltöd a szabadidődet?

❑ nem játszom ❑ akció ❑ platform ❑ szimulátor ❑ kaland
❑ szerepjáték (RPG) ❑ stratégiai

Olvasol-e más hazai vagy külföldi lapokat?

❑ nem
❑ igen, a következőket: ....

Érdekelne-e egy konzolos melléklet?

❑ nem ❑ igen, SEGA ❑ igen, SNES ❑ igen, Playstation, 3DO

Elégedett vagy a GURU design-jával?

❑ igen
❑ részben, tetszenek a következő oldalak ....
❑ nem (mit kívánsz a tördelőszerkesztőnek, részletezd több pótlapon keresztül!)

Írnál-e cikket a GURU-ba? (megfelelő díjazás ellenében)

❑ nem
❑ igen, a következő témákban ....

A kérdőíveket 1996. február 29-ig várjuk. Az eredményeket a feldolgozás után veletek is megismertetjük és persze a továbbiakban lehetőség szerint figyelembe fogjuk venni.

Végül, ha részt kívánsz venni az ajándéksorsoláson, add meg a neved és a címed:

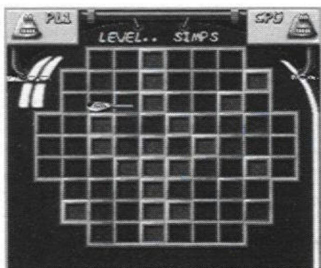
Név: ....

Lakcím (irányítószámmal):..

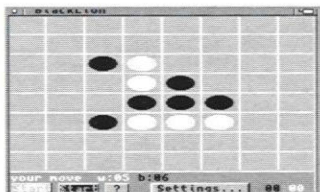
SHAREWARE

Reversi parádé
(avagy a táblásjátékok egyik őse)

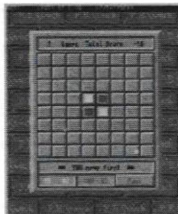
A Reversi alias Othello játékok egészen a számítógépek (h)őskoráig vezethető vissza. E táblásjátékot kivétel nélkül minden számítógépes platformra adaptálták, Amigára is jó pár átirat létezik, bár halvány fogalmam sincs szám szerint pontosan hány darab, de becslésem szerint száz felett mozog a számuk. Köztük jó pár magyar is akad...



Mivel eddig a Shareware rovatban Reversiről nem esett szó, így hát összeszedtem egy pár tucatnyi programot, most ezekből emeltem ki párat. A játékok nagy többsége igen egyforma, azaz azonos koncepcióval készültek, ez valahol logikus is. A rendes, eredeti játék fő paramétere a 8×8-as tábla, fekete-fehér korongok, egy vagy két játékos lehetőség, különféle nehézségszintek stb...



Ezeket a mellékes dolgokat leszámítva csak egy számít. Milyen erős a játék algoritmusa, azaz milyen az intelligenciája. A Reversi esetében, mint általában minden táblásjátéknál, a kockákat értékük szerint tartják nyilván az algoritmusok. A legértékesebb kocka a négy sarok, majd ezt követően a szélső kockák a stratégiai fontosságúak. A gép, és persze mi is ezek megszerzésére ügyeljünk. Az egyformának látszó játékok két jól elkülöníthető csoportra oszthatók. Egyik a hagyományos Reversi, míg a másik csoport a WB-s (általában W2-3.0) kategóriába sorolhatóak, ez utóbbiak közt akadnak MUI-s, vektoros, és grafikus kártyát támogató alkotások is.



A WB-s Reversi közül nagyon sok igen jó alkotással találkoztam, de nekem személy szerint a WhiteLion, azaz a Fehér-Oroszlán tetszett a legjobban. Természetesen ez is kultúrát (WB2-3.0), sokféleképpen paraméterezhető program, mint ahogy az ember el is várja egy Amigás rendszer programtól. Ami igen tetszett az a help rész, ami be is mutatja a játék szabályait.

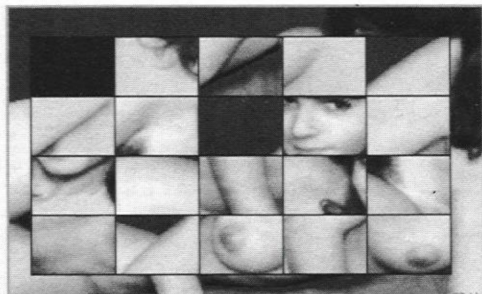
A másik két program a P.B.Switch (Push-Button-Switch) és az igen nagy meglepetést okozó Jelly-Othelly. Ezt az eredeti ötletű játékot Amosban írta Paul Burrkey.

Miért is más? A játék szabálya itt sem tér el az eredeti ötlettől (még szép), de a kivitelezése igen érdekes. Először is a tábla alakja nem hagyományos, másrészt a korongok lerakása sem a jól bevált hagyományokat követi. A játékban a zöld (spenót), és a piros (paradicsom) „pacák" küzdelme folyik. A főzelék-korong lerakása, vagy inkább berakása, bedobása a táblára egy kanál segítségével történik.

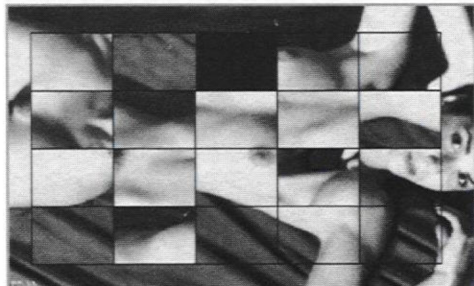
Move In

Íme az első, bár remélem NEM az utolsó magyar Shareware játék amit kaptunk.

„A játék a mozaik játékok egyik Amigás képviselője, fut A500-A4000 gépeken is. A gép megmutatja egy eléggé lenge öltözetű hölgy képét, majd kockákra bontja és összekeveri. Feladatod, hogy a képed kirakd. A kockákat a Tologatóhoz hasonlóan lehet tologatni az üres helyre, a jobb egér gombbal. Segítséget, azaz a teljes képet a bal egérgombbal kérhetünk."



Írta Varga Sándor a játékhoz mellékelt rövid ismertetőjében. A játék egyébként öt pályás, azaz öt képes, password és Cheat password megoldású. Egyetlen kisebb hibát találtam benne, az egér kezelése picit lassú. De én is tudom, hogy Amosban elég nehézkes gyors és állandó egérgomb figyelést elérni, talán használhatóbb az Amal utasítás erre a célra. A program regisztráltatható négy darab százasért. A szerző a játék mellett a leírást és a teljes forráslistát is elküldi.

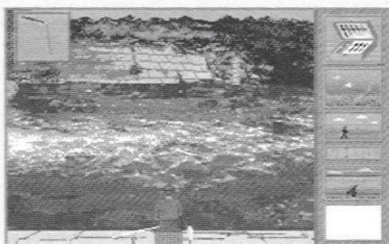


Varga Zoltán
2500 Esztergom
Mátyás király út 23.

COARSE ANGLER

Végre!

Csak hogy már valakinek eszébe jutott egy igazi horgász programot írni Amigára. Réges-régen C64-en is találkozhattatok hasonló alkotásokkal, illetve az 1995-ös évben jó pár hasonló alkotás jelent meg PC-re.



Ezek persze a Windows és a multimédia jegyében fogantak, s mivel kötelezően mindegyiket kipróbáltam, hát elmondhatom, nem cserélném el az Amigás két lemezes verziót az előbbi CD csodák egyikére sem.

Mivel igen szeretem e hasznos időtöltést, vagy mások szemében időpazarlást, télen sajnos rajtam kívül álló okok miatt hanyagolnom kell. Épp ezért nagy érdeklődéssel indítottam el a játékot(?), és nem csalódtam benne. A horgász „emulátor" valódi pecás élményt jelent, teli izgalommal és persze mérgelődéssel.

Játszhatunk komplett horgászversenyt, gyakorolhatunk, azaz szabadon kedvükre horgászhatunk, én is többnyire ezt választottam. Összesen 12 pálya, vagyis horgászhelyszín közül válogathatunk. A helyszínek, azaz a horgász leshelyek más-más stílusú felszerelést és csalit igényelnek. Az egyiken a tavi horgászat, míg a másikon a gyors folyású, folyami horgászat élményében lehet részünk. A horgászat paraméterei a kép bal oldalán látható öt ikon segítségével állítható be.

Ikonok

1. A bot, horog és az úszó típusa, valamint az eresztték nagysága, illetve a fenekező felszerelés.
2. Milyen csalit használunk (10 db).
3. Új pálya választása.
4. Két csík, ebből egyik a bedobás, a másik a „fárasztás", és a feszítés erősségére utal.
5. Horgász eredmények adatbázisa.

Kezelés

A játék során mindkét! egérgombot használhatjuk (kell is), de más-más célra. Például a fenti első menüből (csali, horog) a jobb egérgomb használatával tudunk visszatérni a horgászat helyszínére. Bedobás, bevágás és fárasztás a joy segítségével lehetséges, az orsó tekerése pedig a tűzgombbal történik. Kezdetben minden bizonnyal nehézségek lesznek a bedobással, de pár próbálkozás után könnyen megtanulható a művelet (ne nyomkodd a tűzgombot).

Bevágni a joy hátrahúzásával, fárasztani és kiemelni a joy hátra + tűz kombinációkkal lehetséges.

Jó tanács

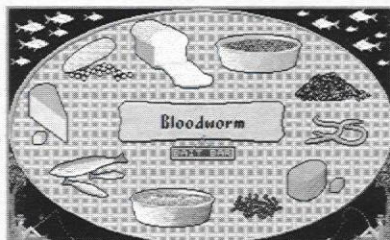
úszóval csak az állóvizekben horgássz. Az eresztéket a felső vízrétegre állítsd, és csaliként használj kenyeret vagy kukoricát. Ha nincs kapás variálj a csalival, és akár apránként (tűzgomb) kifele is húzhatod az úszót. Ha egy-két percen belül nincs kapás, már nem is lesz.

Versenynél a halfajok szerint értékeli a pontszámot (100 pont már új rekord).

Bream (dévérkeszeg): 10
Carp (ponty): 30
Chub: 5
Crucian Carp (ponty): 8
Eel (angolna): 5
Grayling: 15
Perch (ág?): 5
Pike (csuka): 50
Roach (svábbogár?): 5
Tench (compo): 10

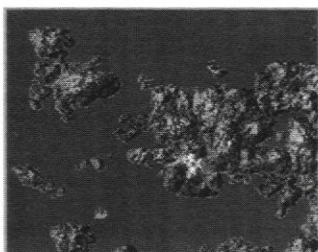
A regisztrált verzió ára £6.00, amiért egy HD installt és egy kinyomtatott leírást is kapunk. Ezenkívül további expansion (helyszínek) lemez ígéretét. A játék 2 lemez és jól fut A500-A1200 gépeken, no és lényeg ő egy 32 színű Amos alkotás, és jóóóóóóó!

VFM Shareware,
31, First Avenue,
ROTHERHAM.
South Yorkshire.
S65 2RW. England.



Galleons V1.0

A Sublime software, az angliai Plymouth városába található csapat, mely elhatározta, hogy csúcs minőségi Shareware játékokat fog gyártani tucatszám. Első alkotásuk a Last Lap c. autóverseny program volt (erről legközelebb), a második játékuk pedig a fenti Galleons.



A program egy lövöldözős, üldözéses hajócsata, sajnos csak két játékos részére. Tulajdonképpen nincs semmi új elem a játékban, ellenben a grafikája és a játék desingje nagyon jóra sikerült. A két középkori hajó mozgásfázisai és animációja nagyon finomak, a szigetek kivitelezése pedig igen szépre sikerült.

A játék célja, hogy a szigetek közt manőverezve kilőjük ágyúnkkal a másik hajót. Az ellenség elsüllyesztéséhez 5-6 telitalálat elég, utána kezdődhet elölről a csata de más helyszínen. A játék elején konfigurálható az elsüllyesztéshez szükséges találatok mellett az ágyú és a golyó.

A csapat következő játékai a Light speed, ami tron típusú game, és a Last Lap2 lesz. A Galleons A500-A1200 is működik, bár ez utóbbi gépeken nagyon (túl) gyors, akárcsak a Last Lap.

Sublime Software
25 Cotehele Ave
Prince Rock
Plymouth, Devon
England PL4 9NQ

FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Tiszteletem hölgyeim és uraim, legyetek üdvözölve az új év első amigás levrovja alkalmából. Kimondottan sokat, mintegy fél percet gondolkoztam rajta mi a fityfenével kezdjem, hiszen ilyenkor mindenféle újévi badarságokat szoktak az embereknek nyomatni, de jelenleg éppenséggel nem vagyok úgymond a legalkalmasabb állapotban lelkesítő és önbizalmat gerjesztő ódák zengedezéséhez. Pillanatnyilag meglehetősen éhes vagyok ugyanis, és mint az talán köztudott, éhes Brazil sokkal inkább sörtésztában sült húsról álmodik mintsem levrov bevezető szövegről. Ezért inkább hagyom is az egészet, gondolom az introban úgyis írt valaki valamilyen újévi rizsát (jut eszembe, a kínai kaja se rossz) és nem húzom tovább az időt törpöléssel, tutira tök feleslegesen várok rá, hogy valami okos és értelmes szemet csillogtató bölcsesség bugyogjon ki belőlem. Jöjjenek inkább azok a levelek amik még a múlt évről maradtak a nyakamon valamilyen fatális félreértés következtében. Fel nem foghatom, hogy miért nem kerültek még zúzdába. Ám nincs mese, itt vannak, és különben is be kell érjem ezekkel, hiszem ma újév napján (amikor a fene tudja miért, de rámtört a levrovírási kényszer) a postásbácsik még a másnaposok álmát alusszák a szilveszteri buli után a friss és ropogós levelek hordása helyett. Kicsit irigylem őket, de tényleg csak kicsit, mert az alvás és a pihi az nem rossz, viszont a másnaposan történő felébredés esete nem tartozik kimondottan a kedvenceim közé. Akkor erről ennyit, gyerünk.

Negatív hangulat oszlatás

Hello GURU Team! Elöljáróban annyit, hogy veszem az Amiga GURU-t és a PC GURU-t is, a CD GURU-t nem. Ebből kitalálhatjátok, hogy milyen gépeim vannak otthon, és mi nincs (még) berakva az egyikbe. *(Na ne. Muszáj ilyen feladványokat generálnod amikor éhes vagyok??? – Brazil)* Lélekben mindörökké amigás maradok és vagyok, de kénytelen voltam az 1200-esem mellé venni egy peecee-t, mert annyira PC központú az egyetem (nem igazi, csak mű), hogy anélkül nagy hátrányba kerültem volna. Persze ez nem ment mellényzsebből, a részleteket most hagyjuk. A PC-központúság sajnos az egész számítástechnikai világra is igaz, ezért az amigás szoftverpangás és a játékéhségem is lehet, hogy előbb-utóbb rávett volna a fenti lépésre.

Hát igen, ez bizony sok amigással előfordult. Jellemzően azonban nem is éppen mostanság, hanem körülbelül egy éve (ha jól emlékszem de lehet, hogy kettő) volt ez tipikus jelenség. Mostanra már szerencsére úgy látszik, hogy akinek Amigája van az meg is marad mellette. Talán az Amiga szoftverpiaca is élénkül egy kicsit az újraéledés eredményeképp, vannak erre utaló jelek. Azt hinni persze erős zootopia, hogy egykori fénykorát eléri vagy túlszárnyalja valaha is, de ha egy aránylag jó szoftver és hardverellátottság lenne a jövőben, az is bőségesen megfelelne. Ez persze az én hozzáállásomat tükrözi, hiszen nekem elég komoly hányingerem van a PC szoftverek nagy részétől és bizony azon a platformon is megelégednék a jelenleg megjelenő szoftverek kb. egyharmadával. Feltéve ha azok minőségiek lennének, mint ahogy most nem azok, bármennyire is próbálják ezt a nagyközönséggel elhitetni.

Szomorúan tapasztalom, hogy ez a negatív hangulat megjelent az Amiga GURU lapjain is. Én ezt a lapot többek között azért veszem, hogy tartsa bennem az amigás lelket. Viszont ha majdnem mindenhol (introban, hírekben, levelezésben, ECTS beszámolóban) azt olvasom, hogy az Amiga haldoklik, hogy már szinte senki se fejleszt rá, vagy ha igen, ez volt az utolsó programja stb., akkor valószínűleg az ellenkezőjét értek el vele. És ha (Jajj! éssel nem kezdünk mondatot! Na mindegy) *(És akkor mi van? – Brazil)* elszáll az amigás lelkem, és már csak PC-vel foglalkoztok, akkor nem lesz miért az Amiga GURU-t vennem. Ne értsetek félre, ez nem fenyegetés, ez tény. Tudom, hogy azok is tények, amit írtok az Amigáról. Ezért nem is hibáztatlak benneteket, csak azt kérem, hogy fontoljátok meg, amit írtam. Talán a negatív jellegű kommenteket, szubjektív véleményeket lehetne csökkenteni. Azt az olvasó is ki tudja alakítani a tények alapján, nem kell ezen még rontani.

Erre csak azt tudom mondani, teljesen jogos amit írtál. Arról van szó egyébként, hogy mi a tényeket közöljük az újságban amik az utóbbi időben nem voltak éppen szívmelengetők, és ez úgy látszik mindenkit megvisel. Ebben komoly szerepe volt annak, hogy nagyon sokáig az Amigáról és a Commodore-ról annyit lehetett tudni, hogy nagy csőd az egész és slussz. Namost ez egy amigást nem éppen hangol jó kedvre, még minket sem. Amikor az Escom megvette a cég maradványait, akkor lehetett azt remélni, hogy végre történik valami. Szerencsére történt is, bár nem éppen sok, mindössze annyi, hogy a régi A1200 és A4000 gépeket újra gyártják némi kozmetikázás után. Az érdekes az volt az egészben a hír felröppenése és a gyártás beindulása után, hogy nem tudták kielégíteni a keresletet, ami akár még jót is jelenthet. Jelenleg pedig olyan stádiumban van az egész ügy, amikor még nem sok mindent lehet tudni a jövőről, ígéretek vannak és remélhetőleg termékek is lesznek. Erre nem mondhatok mást, mint amit a vak ember is mond, vagyis majd meglátjuk. Azért pedig, hogy kicsit tartsam benned a lelket és ne legyek teljesen negatív, elárulom neked a saját véleményemet, mely szerint gyógyulásnak indult az Amiga és ha egy kis szerencséje van akkor meg is gyógyulhat.

Lehet, hogy nem minden amigás érez így, mint én. Sőt, remélem. De nem árt, ha figyelembe veszitek azt a tényt, hogy ti vagytok Magyarországon az egyetlen Amigával foglalkozó lap (szegény diskmag-ok is elhaltak, vagy alig terjednek el), így a ti szavatoknak e témában igen nagy súlya van.

Persze, ha van kinek elmondani a szavainkat. Nem mondhatnám, hogy amióta ez a lap teljesen amigás lett, azóta ugrásszerűen megnőtt volna a példányszám. Sőt. Ebből sötét dolgok körvonalazódnak előttem, de egészen egyszerűen nem akarom elhinni, hogy olyan kevés amigás van csak az országban mint amennyien veszik a lapot. Remélem nem ítéltek bennünket halálra azzal, hogy nem veszitek meg az újságot. Vagy esetleg nincs is ránk szükség? Rajtatok múlik.

Szerencsére akadt egy-két pozitív dolog is, pl. a Ray-Trace rovatban a Babylon 5, vagy a levelezésben is jó volt olvasni egy új lemezújságról. Más. Állítólag hivatalos a hír, miszerint az Escom '96-97-re tervezi az új, RISC alapú Amigák kiadását. Ti mit szóltok ehhez? Vajon elérheti-e még egyszer az Amiga a hajdani fénykorát? Vajon bíznak-e az emberek még (és a software cégek) az Amiga névben? Mert attól félek, hogy a magunkfajta fanatikusok kevesen vannak ahhoz, hogy életben maradjon. Akkor valami újjal, valami lélegzetelállítóval kellene előállni, úgy mint '85-ben. Kérdés, hogy lehet-e még valami igazán csodálatosat mutatni a pécés „csodák" világában. (...)

(Kis János, Budapest)

Nem azért mondom, de a pécés „csodák" világában nem olyan nehéz újat mutatni, arra még egy A1200 de még egy mezei A500 is képes. Mellesleg ha a kérdéseidre normális választ tudnék adni, akkor minden bizonnyal komoly jóstehetség lennék, azonban sajnos nem vagyok. Egyedül azt tudom biztosan, hogy soha többé nem érheti el az Amiga a hajdani fénykorát, dehát ezt már megírtam és azt is, hogy ez még nem is lenne feltétlenül baj. Én reménykedem benne, hogy ezekből a beígért gépekből lesz valami és sikeresek lesznek. Épp a minap olvastam valahol, hogy a Commodore márkanév még mindig jól cseng az emberek fülében és még nem felejtették el. Igazából pedig nem hinném, hogy egy akkora cég mint az Escom úgy megvesz valamit, hogy nem lát benne fantáziát. Szóval nyugi kispajtások, nincs itt minden elveszve.

Ugyanaz pepitában

Kedves GURU Team! Először is bocs, hogy sürgettelek benneteket egy levelezőlap formájában, de már nagyon ki voltam éhezve egy kis GURU-ra. Természetesen időközben már megjött az okt-nov-i összevont szám, melyért hálám és köszönetem. *(Ugye, ugye? Szolgáljon ez mindenki másnak is tanulsággal aki nem bírja időnként kivárni az újságot. – Brazil)* Átlapozgatva és bele-le-felszétolvasgatva eszembe jutott (ritkán fordul elő velem) néhány észrevétel, melyet szeret-

nék megosztani veletek. Először is tudnotok kell, hogy kb. 3 éve egy Enterprise számítógépen űzöm az ipart. Úgy hozta a sors (no, meg az EP-sek istene), hogy most le fogom cserélni a gépem egy Amiga 1200 nevezetű csodamasinára. A GURU majdnem minden száma megvan, s ami nincs, azt hamarosan meg fogom rendelni tőletek. *(Ez egy rendes dolog. – Brazil)* Végül is a GURU-nak (vagyis nektek köszönhetem, hogy az Amiga mellett döntöttem, ugyanis eleinte egy 386-ost akartam venni (úristen, mi lett volna belőlem?!?). Én örülök, sőt nagyon örülök annak, hogy hamarosan (napokon belül) az Amigások népes táborát fogom gyarapítani! De! Nem szeretném, ha veletek is az fordulna elő, mint az EP-sek egyetlen újságával, az Enterpressel! Nem tudom, tudjátok-e, hogy ez egy 2 havonta megjelenő (de van amikor kerek 4 hónapot kell rá várni!) kiadvány, és minden év végén reszketnek, hogy jövőre meg tudnak-e egyáltalán jelenni, lesz-e annyi előfizetőjük, hogy ne legyen veszteséges a lap. Szóval NAGYON NEM SZERETNÉM, ha ugyanez megtörténne veletek is! A mostani GURU tele van ilyen utalásokkal! (...)

(Korinek Sándor, Nagyigmánd)

Hát tudod az az igazság, hogy mi sem szeretnénk ha meg kéne szűnni az Amiga GURU-nak. Ez a lap igazán a szívünkhöz nőtt már és igazán kár lenne érte, legalábbis szerintem. Azonban mint azt nyilván mindenki nagyon jól tudja, egy újságot általában nem azért csinálnak a népeknek, hogy remek veszteséget termeljen. Nos, a GURU is ilyen, vagyis muszáj nyereségesnek lennünk ahhoz, hogy a lapot ki lehessen adni. Azt hiszem ez egyértelmű. Megígérem neked, ha nyerek a lottón néhány százmilliót akkor az Amiga GURU vastagabb és olcsóbb is lesz. Erre azonban sajnos még várnotok kell egy kicsit, mert mostanában nemigen nyertem semmit, persze úgy elég nehéz ha nem is lottózok. Szóval a végkövetkeztetés egészen egyszerű: ha van annyi ember aki megveszi az újságot megfelelő példányszámban, hogy valami kis nyereség kerekedjen ki belőle, akkor a lapot ki lehet adni, egyébként nem. Nyilván az Enterpress sem lehet olyan nagyon könnyű helyzetben, nem hinném ugyanis, hogy olyan nagyon sokan használnának ma még Enterpriset, hiszen mindenki átáll előbb vagy utóbb nagyobb teljesítményű és korszerűbb gépekre. Mint ahogy azt te is tetted. Namost az Amiga GURU esetében valami hasonló a helyzet. Amióta a lap csak Amigával foglalkozik, azóta az Amiga tulajdonosok szeme csillog a boldogságtól, viszont az eladott példányszám egészen komoly mértékben csökkent. Ennek ellenére mint talán észrevettétek még mindig megvagyunk, és lehet, hogy közhely amit most mondok, de csak és kizárólag tőletek, vagyis a vásárló és olvasóközönségtől függ, hogy meddig létezünk még. No de ezt már az előző levélre is megválaszoltam alig néhány sorral feljebb. Egyelőre nyugi, még nem küldjük a leveleket, amiben megkérdezzük, hogy akarjátok-e az előfizetéseteket PC GURU-ra konvertálni...

Hirdetés helyett sör

T. GURU Team! Pár hete küldtem egy hirdetést amelyben egy C1084S monitort szerettem volna eladásra hirdetni 14.000-ért. Mivel a monitort már elvitték (máshol is hirdettem) ezért a hirdetésre és a hirdetési díjra se tartok igényt. Valamelyikőtök vegyen magának 2 dobozos sört vagy amit akartok, de please ne jelentessétek meg a hirdetést, ha még nem szerkesztettétek be a szöveget! Thanx!

(Fábián Zoltán, Pápa)

Nos, arról fogalmam sincs, hogy azóta bekerült-e a lapba a hirdetésed vagy sem, de ez a hozzáállás mindenesetre pozitív, már ami a söröket illeti. Lásd mennyire jó vagyok hozzád, én elvállalom a sörök beszerzését és elfogyasztását is, de lehet, hogy amilyen nagy szerencsém van nekem már beszerkesztették a hirdetésedet és így aztán a tarifát is felszámították érte. Na majd utánanézek. Viszont mint említettem volt, ez a hozzáállás tetszik, így ha valaki szeretne ilyen módon hirdetést feladni, akkor annak a közeljövőben természetesen semmi akadálya. Mindössze írjátok a hirdetés szövege mögé megjegyzésként, hogy azt nem kell megjelentetni, valamint a hirdetés díját felajánljátok nekem sörök vásárlásának eszközlése végett. Ha hirdetésszöveget nem írtok, az se nagy baj...

Tanácsadó szolgálat

Tisztelt GURU Team! Elnézést, hogy levelemmel zavarom a szerkesztőség munkáját, de van néhány kérdésem amire nem tudok máshol választ kapni. (...) Elérkezett az idő, rendelkezésemre áll a megfelelő tőke, hogy lecseréljem kissé idejétmúlt A500-asomat, de mire? Most egy kérdésözönt fogok zúdítani. *(Nosza rajta. – Brazil)* A 3000-est lehet-e kapni AGA chipsettel? Alapkiépítésben mennyi, milyen memóriát tartalmaz, hogy lehet bővíteni? Nagy nyomás nehezedik rám a szüleim részéről, hogy IBM komp. gépet vegyek, de nekem az Amiga felel meg legjobban. Hogyan lehet „kétlelkű" egy Amiga? Milyen gépet, milyen kártyával lehet PC-vé alakítani, hogy mindkét módban tökéletesen működőképes legyen? Van-e a 3000-ben PCMCIA? (...)

(Szabó Géza)

Elöljáróban már most kijelentem, hogy nem fogok neked semmilyen gépet sem javasolni, azt mindenkinek magának kell eldönteni, hogy mit vesz. Viszont a kérdéseidre megpróbálok korrekt módon válaszolni, amivel talán könnyítek a választást eldönteni. Tehát nézzük sorban, vagy legalábbis nagyjából sorban. Sajnos az Amiga 3000 nem kapható AGA chipsettel, sőt mi több, szinte már egyáltalán nem kapható. Legalábbis nem gyártják, pedig nagyon jó kis gép. Ha esetleg mégis ilyet akarnál venni akár használtan is, azt tudnod kell, hogy AGA-ra nem bővíthető, PCMCIA (újabban PC-Card a neve) nincs benne, a RAM bővítéssel is lehetnek gondjaid mert a 3000-est még nem a szabványos SIMM modulokkal történő bővítéshez tervezték. Továbbá IDE winchestert sem lehet belerakni egyszerűen, mert ő az SCSI-t szereti. Ha a 3000-es kategóriájában gondolkodsz, akkor az Amiga 4000/030 jó választás lehet akár az AGA, akár bővíthetőség szempontjából. Esetleg van olyan lehetőség, hogy A1200 + turbókártya, csak azt meglehetősen nehéz tovább bővíteni. Azonban azt meg kell jegyezzem, hogy teljesítmény szempontjából a megfelelő kártyával tuningolt 1200-es jobb mint a 4000/030, sőt akár még a 4000/040-nél is sokkal jobb lehet amellett, hogy olcsóbb is. Természetesen a 4000-esek is bővíthetők turbókártyával, csak akkor már kicsit sokba kerülnek úgy összességében. Amiért jó választás lehet a 4000-es sorozat az az, hogy kártyákkal modulárisan bővíthető, mint amire neked is szükséged lehet ha mondjuk PC kompatibilissé akarod tenni a gépet. Sőt, akár MacIntosh kompatibilis is lehet mert egészen jó kis emulátorkártyák kaphatók, hogy mást ne mondjak ilyen pl. az Emplant, ami többplatformos emulációt tud csinálni. Legalábbis ha jól emlékszem és nem keverem nagyon össze valami mással. Emulátorkártya kapható 1200-eshez is, így amennyiben ezt a típust választod sem kell lemondani a PC kompatibilitásról. Szükségmegoldásként lehet csak szoftveres emulációt is csinálni, viszont az csigalassú, mindenképpen turbózott gép kell hozzá, és azt el kell ismerni, hogy a mostani szoftveres PC emulátor programok egészen tisztességesen oldják meg a problémát, turbós gépen akár még használható minőségben is. Nos, dióhéjban kb. ennyit mondhatok neked útmutatásképpen, legalábbis ami a jelenlegi hardverekre vonatkozik. Hogy mit hoz a (közel)jövő azt még senki sem tudja pontosan, voltak hírek valamiféle 030 alapú A1200 utódról meg ilyesmik, de ezekre inkább ne alapozz amíg valami konkrétumot nem olvasol róla valahol, esetleg pont itt a GURU-ban. Na ennyi, remélem tudtam valamit segíteni.

És akkor most itt a vége, fuss el véle. Ezt csak úgy figyelmeztetésképpen, nomeg azért mondom, mert már régen mondtam és nehogy elfelejtsétek a nagy kavalkádban véletlenül. Ja és persze mintegy finoman szeretném vele felhívni a figyelmeteket, hogy a levrov valami egészen elhanyagolható időn belül véget ér, így aztán vagy kezdjétek el elölről olvasni vagy pedig lapozzatok tovább. Sose lehet azt tudni, hátha van valami más érdekes is az újságban. De ha esetleg mégsem találnátok semmit akkor se essetek kétségbe, egy hónap múlva ismét találkozunk. Addig bírjátok ki valahogy. Na pá.

Brazil

Ui.: levrov írás közben jóllaktam. Igaz ugyan, hogy nem sörtésztában sült husikával, de tulajdonképpen mindegy, a lényeg a lényeg, vagyis végre tele a pocak. Ettől persze nem csak az emésztésem, hanem a jókívánsággeneráló agytekervényem is megindult, ám heveny helyhiány esete miatt érjétek be mindössze annyival, hogy mindenkinek Amigában gazdag boldog új esztendőt kívánok. A többit majd leírom jövőre, feltéve, hogy addig nem felejtem el...

CHEAT MODE

Alien Breed 3D

Level 1) The Gate KLLKFFFFNFFNFFFF
Level 2) Storage Bay KOEFFNFNFHHFFFFF
Level 3) The Sewer MIGMBCEPLGPNFFFF
Level 4) The CourtYard KPKOAPPPNNFPFFFF
Level 5) System Purge NBKCJEOOCFHFPNFH
Level 6) The Mines POKKIJPOJMFFFFFF
Level 7) The Furnace CAIEIDOPOHHLFFFF
Level 8) Test Arena Gamma HPIKMOPPNHHNNFFN
Level 9) Surface Zone LLKOHFPPBIGKHEHE
Level 10) Training Area LOKOCNPPLCPJLJGO
Level 11) Admin. Block FCKMHCPPLPOFFFFF
Level 12) The Pit DHCGGOPPFHPNFNHF
Csak egy RIFLE WEAPON-nal
Level 13) Strata OLLKPFFFNFFNFFFF
Level 14) Reactor Zone OLLKPNFFNFFNFFFF
Level 15) Cooling Tower LKLKPHFFNFFNFFFF
Level 16) Command Centre OPLKPPFFNFFNFFFF

Mega Man 7

Level 1 – 8735,2517,4416,8362
Level 2 – 8735,2716,4412,8372
Level 3 – 8735,2586,7412,8332
Level 4 – 8375,2716,8416,2332
Level 5 – 8335,2756,2457,2232
Level 6 – 8335,2746,2447,2232
Level 7 – 1275,3746,2543,8332
Level 8 – 8255,3546,3547,8172
Level 9 – 255,3456,3543,2172
Level 10 – 1275,7656,3543,8833
Level 11 – 1215,7646,2447,2833
Level 12 – 8275,7256,2447,8833
Level 13 – 8275,7444,2447,2831

Beneath a Steel Sky (CD^{32})

1–000000 2–709124 3–192837
4–465380 5–304612 6–754267
7–180283 8–986254 9–280870
10–648912 11–326355

Superfrog CD^{32}

1/2–742891 1/4–100101
2/1–167892 2/2–230272
2/3–324705 3/2–099610
4/1–612714 4/2–090210
4/3–149632 4/4–014400
5/1–131072 5/2–940317
5/3–470914 5/4–490902
6/1–830521 6/2–680518
6/3–711222 6/4–720223

Lotus 2 (CD^{32})

TWILIGHT – éjszakai
PEA SOUP – ködös
THE SKIDS – havas
PEACHES – sivatag
LIVERPOOL – sztráda
BAGLEY – mocsár

Impossible Mission 2025 (CD^{32})

1-2 – CLQLCXFX 1-3 – CPQHFXGK
2-1 – CTQEEQXD 2-2 – CXQAZQPI
2-3 – DAQVAXZI 3-1 – DEQSHXLC
3-2 – DIQOVXQF 3-3 – DMQ*YXVN
* = H VAGY K
4-1 – DQQHVXJP 4-2 – DUQ*QXGJ
* = P VAGY F
4-3 – DYQDGXBM 5-1 – ECQEGXX0
5-2 – EGQBNXED 5-3 – E*QBIXOM
* = H VAGY K

Der Cloul CD^{32}

Levels
2: 030673 3: 145367 4: 823264
5: 253153 6: 569875 7: 028074
8: 361791 9: 477321 10: 786186

Zeewolf pályakódok
IMAGO, TIBURON, MARTEN, GANNPAY, ARGUS, SOCKIN

Railroad Tycoon Deluxe

Shift+4-re milliomosok lehetünk.

Pinball Fantasies kódok
Fairplay, Eartquake, Extraballs
Digitalillusions, Thesilents, Andreas
Fredrik, Ulf, Markus
Vacuumcleaner,Highlander
Techstuff

Silly Putt

A High score táblába írjuk be HEADLIKEHOLE.
Ezután az F1-F10 billentyűket használhatjuk a cheat menüre (CTRL és SHIFT is).

Stardust

02: BJRQAAAAAIMM
03: CFQQQAAAAKOL
04: DFQQQQAAAEDL
05: EJQQQQAAAEOK

SWIV

Állítsuk le a játékot, majd gépeljük be: NCC-1701 + RETURN

Theatre of Death

Egy kód a játékból:
5640531D482C3

Transplant

Levelcodes 1. játékos
020: FEOHRWBXE 040: DVQSUCOQG
060: ELFOIMDEN 080: LRAZJYYWB
100: LIOFAMRHW 121: JVMSTFWPO
140: WDFQSASGO 150: XCRMCIEKA
160: XLPEENTOT 170: VVPWWVZQF
180: XKFVARMYT 190: VXSTMCHOF
Levelcodes 2. játékos
020: FDOHMOUFU 040: EJDMSZGWE
060: DVRUIFHGT 081: LCBZEIUMB
090: JANTSOHYU 102: LVOATRQNQ
110: KXBLEUWHW 120: KUENGGBDY
130: XMPLNLDLM

Trodlers

Levelcodes:
2 : STACKEMUP 3 : GUARDIANS
4 : ONTHEROCKS 5 : FREEFALL
6 : ROUGHRIDE

SECOND SAMURAI

(LEVEL CODES)
2-"1RY4YX5Z" 3-"EW2JZDQM"
4-"AEBJP3KM" 5-"AIAXZBNL"
6-"EGYUHZX5" 7-"T4L502VS"

SECRET OF MONKEY ISLAND I-II

Nyomjuk meg a CTRL W-t a játék befejezéséhez.

SENTRY (THE SENTINEL)

Level Codes
03-"70511958" 08-"16257084"
10-"43428170" 11-"40556356"
18-"68627185" 19-"55742564"
36-"97578966" 50-"61185004"
061-"26060764" 066-"68657887"
080-"18452261" 103-"36873128"
127-"06567770" 150-"92856449"
169-"16788555" 196-"72957558"
205-"78908712" 225-"38546570"
300-"49703885" 400-"82065427"
449-"00297522" 514-"13679994"
610-"39557944" 704-"09548849"
0818-"36852626" 0906-"42666746"
1000-"91569547" 1058-"53527981"
1102-"76188275" 1197-"56217748"
1309-"13643654" 1400-"79380940"

SPELLBOUND

2-"HEYY" 3-"OUDI" 4-"DYOU"
5-"CALL" 6-"MYPI" 7-"NTAW"
8-"OMAN" 9-"NUTS"

A cheat-ekért megathanx Kiss Imrének és Deák Krisztiánnak!

PD ZÓNA

FastExec 1.1

Egy kis gyorsulás

E segédprogramnak azon A1200 tulajdonosok vehetik hasznát, akik valamilyen 030-as alapú turbókártyával rendelkeznek (pl. Blizzard, GVP). Mivel ezen kártyák felépítéséből adódóan az exec.library a CHIP RAM-ban nyílik meg, míg a többi library már a kártyán található 32 bites FAST RAM-ban. Ez némileg lassítja a gép sebességét, mert a CHIP RAM elérése lassabb mint a FAST RAM-é.

A FastExec segítségével lehetőség van az exec.library megnyitását is a FAST RAM-ba irányítani, mindössze egy újraindítás a dolog ára. A program további szolgáltatása, hogy többek között a VBR (Vector Base Register), a CHIP memória prioritása, a cache engedélyezése is állítható segítségével.

A program shareware, regisztrációs díja $5, vagy 20 svéd korona.

BootSelector 1.31

A 3 több mint 2

Egy sok memóriát igénylő játék, intro vagy akár felhasználói program futtatásához sokszor kevés az a memória, amely a megszokott felhasználói környezeti beállítások mellett megmarad – főleg akkor, ha nagyobb színmélységű Workbench-csel fut a rendszer és nem rendelkezik a gép FAST memóriával.

A BootSelector lehetőséget ad arra, hogy az egérgombok lenyomási kombinációival választani lehessen a különféle indítófile-ok közül. A BootSelector működése során csak akkor nyit képernyőt, ha valamilyen konfigurációs probléma van, így nem okoz gondot akár az sem, ha a monitor nem támogatja a 15 kHz-es sorfrekvenciás üzemmódot.

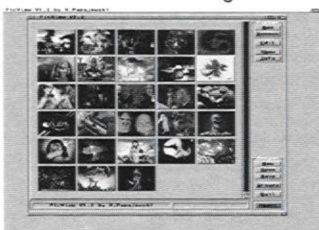
A program freeware, de regisztráció esetén a szerző küld egy ingyenes update-et, mert visszajelezést szeretne kapni a programról. A programnak létezik 1.3 alatt futó változata is. Javasolt 3 gombos egér beszerzése, mert az a három lehetséges választásról hatra növeli a lehetséges egérgomb lenyomási kombinációk számát.

PicView V1.23

Képkatalogizálás szürkében

Már eddig is több képkatalogizáló program került bemutatásra a korábbi számokban, most egy újabbal bővül a választék. A PicView a betöltött képeket – a datatype-ok felhasználásával – ikon méretben jeleníti meg egy ablakban.

Az elmentett katalógus visszatöltése gyorsan történik, mivel a ikonok is elmentésre kerülnek. Az ikon kiválasztásával lehetőség van információt kérni a képről, ill. megjeleníteni teljes méretben. Azonban a beépített viewer néhány esetben a hibátlan ikon ellenére sem képes jól megjeleníteni a képet. Még szerencse, hogy bármilyen viewer megadható. Nagyobb gyűjtemények kezelését segíti, hogy csoportok hozhatók létre. Egy kép több csoportnak is a tagja lehet. Azonban csak nyolc csoport használatát támogatja a program, de ezek elnevezése szabadon megadható.



A jelenlegi – giftware – változat 16, ill. 32 színű képernyőt használ a megjelenítéshez, a későbbre ígért 2.0-ás változat támogatni fogja a 256 színű, színes megjelenítést is. A program felhasználói felülete MUI-ra épül, továbbá a működéséhez OS3.0-t igényel (a datatype-ok miatt).

ScreenClock 1.81

Óra a kereten

Egy újabb segédprogram a régi célra: kijelezni a pontos időt, dátumot, a szabad memóriát úgy, hogy mindig látható legyen. Sőt, most lehetőség van a processzor terheltségének a kijelzésére is. Szóval van választék.

A giftware-ként terjesztett program lehetőséget biztosít arra, hogy a környezeti változókon keresztül megadható legyen a kijelzés formátuma – mind a dátum, mind az egyéb adatok esetében. Megadhatók azon képernyők nevei, melyen ne jelenjen meg a ScreenClock által kijelzett információ. Egyébként mindig az aktív képernyőn jelenik meg a pontos idő.

A használatához OS2.1+ szükséges (mivel a locale.library függvényeit használja a formátumot vezérlő stringek feldolgozásához).

VInfo V36.3

Több információ

Egy kis segédprogram a sok, hasonló céllal íródott program közül, melyek azt tűzték ki célul, hogy a rendszer valamelyik parancsának szolgáltatásait kibővítik.

Az operációs rendszer Info parancsával ellentétben a szabad helyet nem blokkokban, hanem byteokban írja ki. Másik és jelentősebb eltérés, hogy használatakor nem kerülnek mountolásra az egyébként inaktív egységek (PAR:, SER: stb.), de lehetőség van agresszívabb scan-re is, melyek során a mountolás megtörténik.

A VInfo MessageWare, azaz a szerző egy üzenetet szeretne kapni a felhasználótól. A program használatához OS2.04+ és 20 kB szabad memória szükséges.

(JOCO)

Interjú Tsunami-val, a Virtual Dreams kóderével

1995 őszén 2 híres finn személyiség látogatott el kis hazánkba. Ki ne hallott volna már a Virtual Dreams-ről vagy a CnCd-ről? Igen, e két csapat két oszlopos codere, Tsunami/VD és Fraction/CnCd töltött 5 gyönyörű esős napot Budapesten. Természetesen a GURU is jelen volt (Lord jóvoltából) és egy exkluzív interview-t csinált a számotokra a világ – talán – első 3 coderének egyikével, Tsunami-val.

Lord: Üdv Tsunami! Biztos vagyok benne, hogy azok, akik valamit is hallottak már a demokról, ismerik a neved. A Virtual Dreams az egyik leghíresebb Amigás csoport és, mint köztudott az egyik legnevesebb codere Te vagy. Olyan produkciók, mint pl. Assembly'93-as győztes intro, a híres 40k-s Chaosland a TP3-ról vagy az Absolute Inebration es Psychedelic demok mutatják a talentumodat. De mégis, mondanál valami közelebbit magadról? Hogyan kezdted? Miért hagytad el a Black Robes-t *(leghíresebb finn csapat '92-ből – Lord)* es alakítottál egy új csapatot? *(VD – Lord)* Próbálkoztál-e kódolással más gépen is – így pl. C64-en – vagy az Amiga assemblyje volt az első megmérettetés számodra?

Tsunami: Még a korai időkben vettem egy C64-est melyen elkezdtem kódolgatni, ám hamarosan meguntam es végül is csak játszogattam rajta. Mikor megvettem az A500-asom *(1991 – Lord)* újra belevágtam, ám mivel senki sem tudott nekem segíteni, így inkább grafikusként beléptem az első csapatomba, az Omega-ba. Borzasztó volt abszolút nulláról kezdeni kódolni, de végül is egy debugger(!) használatával sikerült rájönnöm, hogy hogy is megy a dolog. Kaptam egy Reference Manual-t is, melyből egy csomót megtudtam a hardwareről. Miután sikerült az első rutinjaimat befejezni, nem t'omm már, hogy de már a Spaceballs-ban találtam magam coderként... Néhány héttel rá léptem be a Black Robes-ba, amelynek már tagjai voltak az újdonsült barátaim is *(Jaco, Alien – Lord)* és mely szerintem sokkal ütőképesebb volt, mint a Spaceballs. végül is már túl sokan lettek a BRB-ban es senki sem akarta kirúgni a barátait és így jött az ötlet, hogy egy új csapatot kellene alakítani (bár először szóba jött, hogy belépünk a Sanity-be vagy az Andromeda-ba, ám azt gondoltuk úgy sem vennének be *(én sem vettelek volna be – Lord)*, és így végül is a Fairlight mellett döntöttünk) Virtual Dreams lett a nevünk. Ami igazán tetszett a VD-ben az az, hogy sosem volt igazi 'főnökünk'. Ha akartunk csináltunk valamit, és ha nem, akkor nem. Bár ennek ellenére asszem a VD elég sok introt/demot adott ki – mint már említetted a munkáimat a bevezetőben (egy az Ass'93 előtti dentrot kihagyva *(amiben ugyebár az A3 Music Box-ából jól ismert Groo zene van – Lord)*, ill. az Absolute Inebration-hoz semmi közöm *(na most lebuktam, most röhögjetek – Lord)* és a Psychedelic-nek csak a 2. pártja az én munkám *(persze a jobbik part – Lord)*.

L: Manapság sok legendás democoder kezdett különböző játékok fejlesztésébe. Tudjuk, hogy inkább demokat szeretsz írni, de nem tervezel valami commercial produkció (pl. util, játék) írását? Es ha igen, milyen gépre fejlesztenél legszívesebben programot? (Computerre vagy consolera?)

T: Gondolkodtam már játék fejlesztésen, de még nem tudom, hogy konzolra vagy inkább PC-re kellene. Ez a cégektől is függ – de ha Finnországban maradok, akkor inkább saját magam kezdek egy PC-s játék írásába. Amiga már szóba sem jöhet, egy csomó ok miatt, így pl.: ki venne meg a játékot? Hol van 'power' belőle? Ok, most mondhatnád, hogy A4000. De ki a fene venne csak A4000-esen futó játékot? És ez a gép meg így is lassabb, mint a P100-asom ;) *(68060 a megoldás? – Lord)*

L: Sokat vitatott kérdés manapság, de Te mit gondolsz az Amiga jövőjéről? Az EsCom-nak sok ígéretre méltó terve van, hogy a jövőben az Amigát a világ ne csak játékgépként ismerje. Amigán maradsz vagy inkább átnyargalsz vmi más gépre? (PC) Tudjuk, hogy mind a PC-nek es mind az Amigának megvannak a maga előnyei es hátrányai, de Te pl. mit szeretsz jobban a PC-ben, mint az Amigában amiért pl. érdemes lenne meg elwindows-osodni is?

T: Eleget vártam már... DE semmi sem történt. Az asztalomon most egy Pentium 100-as áll az A1200-es helyett. Az Amiga egy kib***ott jó gép, de manapság már igencsak lemaradt es nehéz behozni a lemaradást. Az Escom-nak van ám dolga rendesen. Ám $3.000 körüli 060-as es AAA nélkül nincs esélye a PC-vel szemben. Mindenesetre sok szerencsét kívánok nekik, bár úgy látom pillanatnyilag ez nem elég. Még 060 és AAA-val is nehéz megverni a P133 & Matrox Millenium-ot. És a Pentium Pro (micsoda név! Az Intel leragadt valahol a múltban?!) is valamikor most jön majd ki. És hallottam valami olyasmit is, hogy a Motorola leállt a 060-as gyártásával. Remélem ez azért csak rémhír!

L: Na és mi a helyzet a VD-vel, hogy visszatérjünk rátok?! Terveztek meg kiadni valamit a mi hőn szeretett computerünkre? Vagy mindketten PC-s lesztek?

T: A Virtual Dreams, mint csapat nem létezik már! Bár létezik egy Skull-Alien-Kerberos commercial VD. De most úgy tűnik, hogy nem lesz több Amigás VD produkció! Skull es én már PC-sek lettünk, Jaco most vesz egyet *(már vett – Lord)*, Kerberos már évekkel ezelőtt eladta az Amigáját, Devilstar pedig Németországban dolgozik egy játékba. Talán Alien! Neki még megvan az Amigája! Talán ő csinál majd valamit a TP5-ra. Skull már nagyon jó PC-s coder, de semmi scene cuccot sem fog már kiadni. Egy jó kis sűrítőn dolgozik (olyan mint az MPEG, Wavelets etc.) Én pedig most nagyon szeretek C-ben programozni. Bármit is írok, működik ;)

L: Tudtad azt, hogy van egy Tsunami nevű software cég is? Egyébként honnan származik a Tsunami, mint név? Egy kicsit japánosan cseng nekem.

T: Ja, tudom, hogy van valami irtó rossz software cég is, akiket szintén Tsunaminak hívnak. Állati alacsony szintű játékokat csinálnak! Hát ez pech, hogy pont az én nevemet választották ;) A Tsunami, mint név még évekkel ezelőtt, egy álmomból származik. Fogalmam sincs, hogy jelent-e ez a szó valamit (legalábbis angolul nem). Valami motorokról álmodtam (ehh)... az sem tudom, hogy japánul jelent-e valamit, de talán igen, mert a tsu-na-mi az ábécéjükben is benne van.

L: Manapság egyre több jó coder, grafikus és zenész szív vagy szed 'valamit', hogy még több inspirációt kapjon. Te is közéjük tartozol?

T: Ez nem köztéma *(mondta Tsunami es rágyújtott egy cigire – Lord)* ;() Semmi bajom a serkentő szerekkel, de a valódi drogokat nem nekem találták ki. És mivel már bármi serkentő szer *(még a Red Bull is! – Lord)* illegális Finnországban, így nem élek vele.

L: Mennyi időt töltesz egy nap a gép mellett? Igazi computer freak vagy, aki étel, ital (bár az utóbbit nehezen tudom elképzelni - Lord) nélkül is képes órákat a gép előtt ülni?

T: Hát, mostanság már nem nagyon van időm gépezni, már a PC-mel sem. De ez mondjuk a helyzettől is függ. Így pl. ha időre kell befejeznem valami code-ot, akkor képes vagyok 16 órát is a gép előtt tölteni, de ez persze csak vészhelyzetben, mint pl. a Psychedelic-nél. *(Ui. Tsunami a Psychedelic kódolásánál kötelező katonai szolgálatát teljesítette... még náluk is van ilyesmi – Lord)* Általában azonban talán ha 2 órát számítógépezek.

L: Tudom, hogy nehéz kérdés, de mondj valamit arról, hogy kik a kedvenc scenereid?

T: Zenész: Static, Julius, Moby, Heatbeat, Jesper Kyd. Grafikus: Cthulhu, Ra, Facet, Rack *(wow! – Lord)*, Cougar, Destop, Jaco. Coder: Skull, Dweezil, Juliet&Case, Stalker (ed: ex-BRB), Chaos, Flaffan.

L: Hát asszem akkor elérkeztünk az utolsó kérdéshez. És, hogy tetszik Budapest? *(Lehetsz őszinte, a boxer a zsebemben – Lord)*.

T: Mindenesetre nagyon olcsó... Kár, hogy csak ilyen kevés időt maradhatok itt. Budapesten jöttem ra, hogy a Bowling-ozás a szakmám. Szinte megváltoztatta az életem ;) És még Red Bull is kapható! Ez is egy plusz pont!

Lord/Absolute!

apróHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó Amiga1200-es, TRA 1200 turbókártyával + 4 Mbyte RAM-mal és 520 MB winchesterrel, kábellel. Komplett konfiguráció esetén plusz ingyen monitor.
Berts Géza
Tel.: 292-2014 (este)

Amiga 600 + 1 MB bővítő + joystick + egér + 150 db lemeznyi játék eladó. Ár: 35.000 Ft.
Tel.: 157-3718 (17 óra után)

Amiga1200-as gépet vennék.
Tel.: (66) 361-795

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó. Valamint A500-hoz HD kontroller és Amigához Sony CD-ROM eladó. Továbbá új 540MB-os wincsi eladó!
Vámos László
Tel.: 184-9743

Széleskörű programcsere Amigán! Amiga600 (V1.3 - V2.05 ROM), Mortal Kombat I, Final Fight (eredeti) eladó! Graphic AC c. (AMIGA!) prg-t, C64-es drive-ot, A1200-at veszek. Érdeklődni válaszborítékkal:
Gazda Zoltán • 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó A1200-hoz egy 1.76MB HD-s külső drive. Ár: 11000Ft.
Liebe István • 2220 Vecsés, Ágnes u. 7.

Eladó 1 MB-os A500 + egér + lemezek csak 23.000 Ft-ért.
Petrik József • 2220 Vecsés, Bartók Béla u. 11.
Tel.: 06-29-353-871

Eladó Amiga 500+ 1 MB RAM-mal, változtatható KickStarttal, 2 egérrel, Joystick-kal, 100 oldalnyi programmal, leírásokkal, haszn. utasítással, WorkBench-csel, 30e Ft-ért.
Tel.: 92/311-789

Amiga 500-1200 progicsere lemezen, HD-n. Listát Küldj.
Csernáth Zoltán • 1171 Bp., Dalnok u. 5.
Tel.: 256-17-40

Eladó A500-as bővítővel, joystickkal, 100db lemezzel, 12"-os színes monitorral. + TV modulátor. Irányár: 45.000 Ft.
Tel.: 06-26-342-269

A500-ra turbókártyát és IBM emulátor kártyát, A1200-ra IBM emulátor kártyát keresek.
Tel.: 06-36-317-998

Eladó 40 MB/2.5"-es HDD kábellel 8.000 Ft, hangdigi 2.900 Ft, egér-joy aut. átkapcsoló 1.200 Ft
Riczák Ferenc
Tel.: 32/440-734, 14 h után.

Amiga1200-hez 1220-as turbókártya 68882-es koprocesszorral eladó. (Turbokártya: 28 MHz-es, koproci: 40 MHz-es.)
Tel.: 06-(73) 310-262

AURA 16/12bit-es hangdigi programmal A1200-hoz eladó.
Tel.: 122-0303

CD³²-t 5 db CD-vel + MATSUI music centert hanglemezekkel A1200-ra, vagy A500-ra cserélném, esetleg olcsón eladnám.
Tátrai Zsolt • Tel.: (06-22) 472-921 (Velence)

Amiga1200 gépet vennék.
Tel.: (66) 361-795

Amiga1200-asok figyelem! PROGRAMCSERE postai úton vagy személyesen.
Ritzl Gábor • 2600 Vác, 48-asok útja 14.
Tel.: 06/27/312-134

Eladó Amiga 500 (1 MB) + mátrixprinter.
Tel.: 294-2776 (18-20-ig)

Amiga 500 bővítővel, programokkal nagyon olcsón eladó!
Tel.: 96-321-588 / Zoli

Amigások! Dr. Awesome CD-i eladók dedikálva!
Tel.: 177-19-51

Eladó egy 3.5"-es Amiga külső drive 7.000 Ft-ért.
Tel.: 87/342-333

Eladó hangdigi 2.900 Ft-ért, egér-joy automata átkapcsoló 1200 Ft-ért, keresek A500-hoz 1 MB vagy nagyobb RAM-bővítést.
Riczák Ferenc
Tel.: 32/316-734, 14 óra után.

Sürgősen eladó egy Atari 520ST + Atari SC1224 színes monitor + Megafile 30 + Atari egér, 68 db lemezzel és 12 db eredeti prg + 4 joy. 37.000Ft
Tel.: 06-29-352-110

Amiga 500 1 MB RAM, Fast-Chip átkapcsoló, TV modulátor, egér, joy, lemezek eladó.
Tel.: (72) 444-355

Eladó Amiga500 (1MB RAM) + TV modulátor + joy + mouse + lemezek + rengeteg szakkönyv kedvező áron.
Weigert József • 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy-Zs. u. 28/A

Veszek: A1200, wincsi, nyomtató, CD-ROM, A500.
Csernáth Zoltán Tel.: 256-17-40

Vennék Amiga1200-as számítógépet.
Tel.: 444-355 (72)

Amiga 500+, TV modulátor, 170 lemez eladó 30.000 Ft-ért.
Tel.: 06-29-341-688

Amiga 500 Bodega Bay, winchester, 1 MB Chip, 3 MB Fast + tartozékok áron alul eladó.
Tel.: 06-36-358-511

Eladó A600 2 MB RAM + tartozékok 35.000 Ft-ért.
Tel.: 32/315-215, este.

Eladó Amiga 4000, (68040, 18 MB RAM, 1 GB HDD, 4×CD-ROM, Tandem 2008-Z2 I/O kártya), Mscan-Msync monitor, Canon nyomtató, CD-k stb.
Tel.: 06-30/416-463

Programcsere Amiga1200-ason. Listát kérek-küldök.
Balogh Attila • 9023 Győr, Földes G. u. 31/a

Eladó Amiga1200 + 210 Mbyte HD + kb. 300 lemez a legjobb programokkal + 2 joystick + egér, egérpad + újságok, könyvek. Ár: 120.000 Ft.
Boza Lajos • 2750 Nagykőrös, Kossuth L. út 38.
Tel.: (53)-352-234

Eladó egy Amiga1200-as RAM bővítővel, 5.25"-ös külső drive 800 db lemezzel, ugyanitt egy Besteam típusú üzenetrögzítő is eladó.
Fekete Gábor • 4700 Mátészalka, Fellegvár köz 13.
Tel.: (06-44)-313-663

Blizzard 1230/50MHz-IV turbókártya eladó.
Tel.: (06-96)-242-105

Eladó Amiga1200 + joy + 80 lemez. Irányár: 45.000 Ft.
Tel.: 36/361-456 (16 óra után).

Turbókártya A1200-hoz 68EC030/40MHz + 68882/40 MHz koprocesszor. Ár: 50.000Ft.
Tel.: 1-125-783, este 8 után.

A1200-at vennék, C1802-es monitort RGB-re cserélnék, és eladó Blizzard 1200/4.
Tel.: 06/66 451-131

Eladó egy Amiga1200-es (50.000), + 540 MB winchester (20.000) és egy Blizzard 1220-as 28 MHz-es turbókártya 4 MB RAM-mal (40.000) 110.000Ft-ért.
Bíró Gábor • Tel.: 226-1096

Amiga CD³² + 9 db CD + joypad + joystick + lemeztartó + 101 gombos PC billentyűzet eladó vagy A1200-ra cserélhető. Hívj most!
Balogh Zsolt • Ózd, Bulcsú út 15.
Tel.: 06-48-476-482

Akarsz 29.500 Ft-ért egy jó állapotban levő márkás elektronyos gitárt?
Hívd a 292-4072-t (Misi)

Budatétényi Amiga Klub
Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budafok-Tétény Művelődési Központ, Budapest XXII., Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/9

A nyertesek:

Liebe István, Vecsés
Hertvig József, Túrkeve
Korosa Olivér, Mosonmagyaróvár
Balogh P. Zoltánné, Sátoraljaújhely
Koós Miklós, Balatonvilágos
Vojtarek Gábor, Salgótarján
Huszarek Miklós, Budapest
Bakó Tamás, Budapest
Nagy Gergely, Ózd
Kovács János, Tata

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

- ☐ PC GURU 93/1
- ☐ PC GURU 93/2
- ☐ PC GURU 94/1
- ☐ PC GURU 94/2
- ☐ PC GURU 94/3
- ☐ PC GURU 94/4
- ☐ PC GURU 94/5
- ☐ PC GURU 94/6
- ☐ PC GURU 94/7

...db * 120 Ft = ... Ft

- ☐ PC GURU 95/1-2
- ☐ PC GURU 95/3
- ☐ PC GURU 95/4
- ☐ PC GURU 95/5
- ☐ PC GURU 95/6
- ☐ PC GURU 95/7
- ☐ PC GURU 95/8
- ☐ PC GURU 95/9
- ☐ PC GURU 95/10
- ☐ PC GURU 95/11
- ☐ PC GURU 95/12

...db * 170 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 92/1
- ☐ GURU 92/2
- ☐ GURU 92/3
- ☐ GURU 92/4
- ☐ GURU 92/5
- ☐ GURU 93/1
- ☐ GURU 93/2
- ☐ GURU 93/3
- ☐ GURU 93/4
- ☐ GURU 93/5
- ☐ GURU 93/6
- ☐ GURU 93/7
- ☐ GURU 93/8
- ☐ GURU 93/9-10
- ☐ GURU 93/11
- ☐ GURU 93/12

...db * 70 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 94/1
- ☐ GURU 94/2
- ☐ GURU 94/3
- ☐ GURU 94/4
- ☐ GURU 94/5
- ☐ GURU 94/6
- ☐ GURU 94/7
- ☐ GURU 94/8
- ☐ GURU 94/11
- ☐ GURU 94/12

...db * 100 Ft = ... Ft

- ☐ GURU 95/1
- ☐ GURU 95/2
- ☐ GURU 95/3
- ☐ GURU 95/4
- ☐ GURU 95/5-6
- ☐ GURU 95/7
- ☐ GURU 95/8
- ☐ GURU 95/9
- ☐ GURU 95/10-11
- ☐ GURU 95/12

...db * 150 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- ☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- ☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- ☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
- ☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
- ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
- ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

INTERAKTÍV KIVÁNSÁGLAP

1. program kódja ☐☐☐
2. program kódja ☐☐☐
3. program kódja ☐☐☐
4. program kódja ☐☐☐
5. program kódja ☐☐☐

Egyéb kívánság (játékprogram): ....

Egyéb kívánság (felh. program): ....

Név: ....

Cím: ....

FILMVILÁG

JUMANJI

Mindannyian játszottunk többször-kevesebbszer társasjátékot. Az



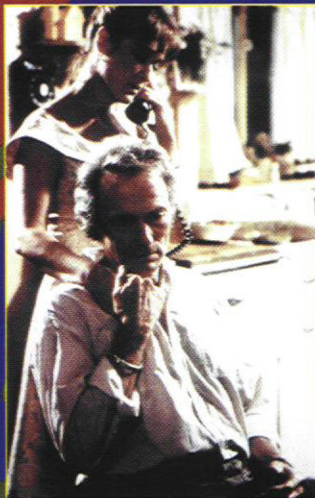
ehhez kapcsolódó élmények meglehetősen vegyesek, nagy részüket el is felejtettük. De csak azért, mert nem játszottunk a Jumanji-val. Mondjuk mivel a világon csak egyetlen egy létezik, ez mentség lehet. A titokzatos játék sajátos logika szerint működik, a játék valósággá válik, a képzelet dzsungelében pedig a játékosok világa is veszélybe kerül. Végre ismét láthatjuk Robin Williams-t a vásznon ebben a látványos jelenetekben és izgalmakban bővelkedő családi filmben.

A SZÍV HÍDJAI

A Clint Eastwood rendezésében bemutatásra kerülő film az amerikai irodalom egyik legmeghatóbb szerelmes regényének, a Madison megye hídjai-nak feldolgozása. A több Oscar-díjra is jelölt film főszereplője Robert Kincaid (Clint Eastwood) és Francesca Johnson (Meryl Streep). A hölgy tizenöt éve él házasságban, két gyermek boldog édesanyja, ám egy napon a sors úgy hozza, hogy egy eltévedt fotós pont hozzá tér be segítségért. Ekkor még nem tudják, hogy ez négy olyan csodálatos nap kezdetét jelenti számukra, mely új értelmet ad életüknek.

A SKARLÁT BETŰ

Nathaniel Hawthorne azonos című regénye alapján készült mű a romantikus történetek kedvelőinek szerez majd megható perceket. A hősnő Hester Prynne (Demi Moore), akinek a házasságtörés vétke miatt élete végéig viselnie kell a bélyeget, a skarlát betűt. A „gaz csábító" kilétét még a kínpadon sem árulja el, ezzel védve igaz szerelmét, egy fiatal lelkipásztort...



JÁTÉKHÁBORÚ (Toy Story)

A március végén bemutatásra kerülő film igazán felcsigázza minden számítógépes grafikához vonzódó ember érdeklődését, ugyanis a teljes film 3D animáció hegyekből áll. A kilencven perces történet négy év munkájának a gyümölcse! Ha minden áron valamilyen kategóriába akarjuk sorolni a filmet, akkor legyen akció-vígjáték, melyet egyaránt élvezhetnek a család fiatalabb és idősebb tagjai is. Persze van történet is, ami a következőképpen szól. A hatéves Andy kedvenc játéka Woody, egy rongybaba. Mivel ő a kedvenc, övé a hatalom, ő a játékok vezére. Ám Andy születésnapjára kap egy csillagharcost, Buzzt, aki fenekestül felforgatja a gyerekszoba lakóinak életét. Buzz ugyanis meg van róla győződve, hogy ő az univerzum védelmezője, aki megmentheti a galaxist Zurg császártól...

DESPERADO

Ismeretlen férfitől retteg egy mexikói város alvilága. Egy művész - egy énekes. Talpig feketében, gitártokkal a hírhedt kábítószer-kereskedőre, Buchora vadászik. Sötét útján legjobb barátja és egy könyvesboltos lány segítik az üldözőt, útjukat halottak sora jelzi és az áldozat körül szorul a hurok. Robert Rodriguez filmjének főszereplői: Antonio Banderas, Joaquim de Almeida, Selma Hayek és Quentin Tarantino.



Judge Bredd kérdések

1. Ki az a Fargo bíró?
2. Mi Dredd motorjának a neve?
3. Melyik együttes előadásában hallgathatjuk a Dredd Song-ot?

A helyes válaszokat 1996 január 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 3 ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Digita Organizer II

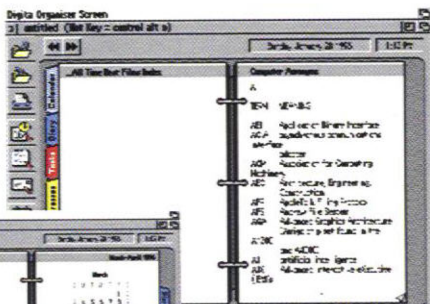
Akinek mindennapi kötelezettségei, netalántán fontos programjai vannak, azok bizonyára használnak határidőnaplót. Nos, a bemutatásra kerülő program pontosan ezeknek a feladatoknak a számítógépes ellátására készült. Tartalmazza mindazokat a funkciókat, melyekre a napi munka során szükségünk lehet. Mindössze egy Amigára van szükségünk, hogy ne kelljen egy határidőnaplóba firkálni a dolgainkat.

Calendar

A kellemes grafikai környezetű program első opciója a Calendar. Mindössze annyi lehetőségünk van, hogy megtekinthetjük a hónapok naptári beosztását, illetve megállapíthatjuk, hogy milyen napra esik a keresett dátum. Ha rákattintunk a napra, akkor máris a következő funkcióban találhatjuk magunkat, mely a Diary névre hallgat.

Diary

Ez tartalmazza a tulajdonképpeni határidőnaplót. Az egyes napokhoz utalásokat, megjegyzéseket írhatunk. Hasznos szolgáltatása a programnak az, hogy egy időszakra, vagy mondjuk egy hét azonos napjára is írhatunk be információt. Minden egyes tételnél meghatározhatjuk, hogy milyen jellegű figyelmeztetést kérünk az adott napon. Mivel konkrét időpontot is be lehet állítani, így az Amigát hivatásszerűen használók még jobban ki tudják használni ezt a funkciót. A legnagyobb buli mégis a Diary részben a külső extension-ok betöltése a naplóba. Ezekből az Extensionokból a programhoz mellékelnek egypárat, de mi is készíthetünk magunknak ilyen kiegészítést. A sportot kedvelőknek szóló extension például majd minden napra megjelenít egy hírek sporteseményt. A Diary kijelzését természetesen a kedvünk szerint alakíthatjuk, akár egy nap is elfoglalhat egy teljes lapot az elektronikus noteszünkben.



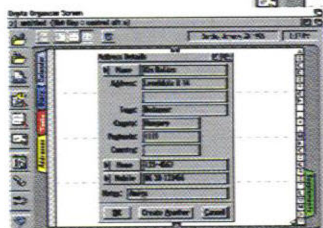
Task

A Task szerepe hasonló a Diary-hoz, azonban olyan elintéznivalókat jegyezhetünk fel benne, melyek nem kötődnek egyik naphoz sem. Mindegyik tételnél beállíthatunk egy prioritást is. A gép automatikusan sorba rendezi fontosság szerint a dolgainkat (csak arra vigyázzunk, hogy nehogy több hónapig halogassunk egy alacsonyabb prioritású dolgot).

Addresses

Szükségünk lesz természetesen egy mindenre kiterjedő telefon regiszterre is, melyben tárolhatjuk ismerőseink, barátaink vagy akár üzletfeleink elérhetőségét. Mindenféle adatot megadhatunk itt a partnerünkről, sőt ami igazán meglepő volt, a programozók még arra is felkészültek, hogy E-mail címet is bevihessünk (a GSM számról már nem is beszélve).





Suplements

Az utolsó menüpontot tulajdonképpen egy jegyzetfüzetnek is használhatjuk, bár igazi funkciója inkább egy szótárra hasonlít. Különböző témakörök szerint találhatunk a program mellett kiegészítéseket, de mi is kreálhatunk ilyeneket. mindegyik kiegészítés egy témakört takar, melyben valamennyire mindent megtalálunk az adott témával kapcsolatban. Egy hasznos példát említve kapunk a programhoz a számítógépes rövidítésekről is egy szótárt.

A fentebb felsoroltakon kívül persze van még egy rakat hasznos dolog a programban, melyekre igazából akkor fogunk rájönni, amikor használni kezdjük. Fontos tudni, hogy bármikor kereshetünk a bevitt állományokban tetszés szerint, illetve természetesen egyik részből is elérhetjük a másik fő csoport adatait.

Hasznos kis programnak nézett ki a Digita Organizer II és nem is csalódtam benne. Egyedüli hátránya csupán csak az lehet, hogy a hobby számítógépesek valószínűleg csak poénból használják ilyen célra gépüket.

Bear™

Ppaint 6.4

A Ppaint nem egy nagy újdonság az Amigás rajzoló programok között, azonban úgy éreztük, hogy ismét írnunk kell a program változásairól. Nem igazán szoktam figyelemmel kísérni a PPaint sorozat verziószám emelkedéseit, így aztán nagyon meglepődtem a 6.4 verziószámú Ppaint tudásán. Mint majd látni fogjuk, 3 nagy területen változtattak az alkotók (meg persze gondolom gyorsítottak a programon a szokásos bugok kiszedegetése mellett. Lássuk tehát az újdonságokat.



A kezelhető file típusokról:

A kezdetben vala típusok egy kicsit átalakultak. A legnagyobb változást a DataType-ok szabad kezelése jelenti, mely segítségével szabadon (a rendelkezésünkre álló típusok szerint) tölthetjük be a grafikákat. Ha AUTO üzemmódban hagyjuk a töltést, akkor természetesen a gép felismeri a típust. Feltűnt a PNG típus is, melyet a Ppaint belső tömörített formátumként kezel. Megtalálhatjuk itt még a PBM-et is, mely egy teljesen tömörítetlen RAW formátumú mentést eredményez. Utoljára marad a Plasma effektus, mely a meglevő képre húz rá egy egy látványos effektust. A Save opciónál egy típus van amit nem ismert a progam, mégpedig az ASCII formátum, melyben megadható karakterekkel ASCII formátumban menti el a képet a program.

Az Animations menü:

Eléggé hiányzott a programból az animáció kezelés lehetősége. Nos, most már ez sem jelenthet akadályt. A szokásos I/O műveleteken kívül érdekes a Play Anim funkció, melynél nem kell betöltenünk a kész animot, hanem lejátssza csak a program. A másik érdekesség a Storyboard pont, ahol is egy komplett vágóasztalt kapunk az animáció farigcsálásához. Minden megtalálható itt ami szem-szájnak ingere. Figyelemre méltó az is, hogy egyszerre több kockát láthatunk az animból, így még sokkal könnyebb az editálás. Frames és a Play funkciónál gyakorlatilag ugyanazokat a dolgokat találhatjuk meg mint a DPaint-nál.

Az Image Processing menüpont:

Annak idején az ADPro-ban és az ImageFX-ben talán a különleges effekteket élvezte a legjobban az ember. Nos, a Ppaint még nem igazán közelíti meg ezeket a programokat, azonban itt is találunk egypár kellemes újítást.

Külön figyelmet érdemel a 3D-s Stereogram képek előállításának lehetősége, melynél azért vigyáznunk kell, mert a program a háttérképet használja fel patternként, és így nem árt előtte azonos palettára hozni a képeket.

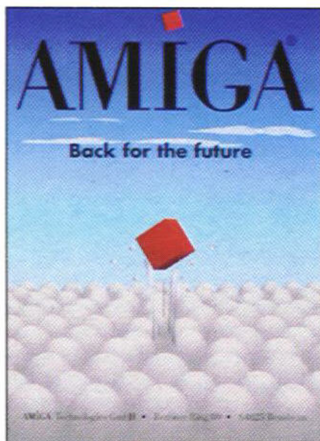
Úgy gondolom, hogy a DPaint egyeduralkodását már régen megtörte a program. A szolgáltatásaival, a gyorsaságával és nem utolsó sorban a rendkívül kedvező memória kihasználásával (főleg az új verzió Memória manager-ével) nagyon sokakat elcsábított, vagy el fog csábítani a kedvenc rajzoló programjától. Mindenesetre érdemes megfontolni.

Bear™

Hírek

Back for the Future

Több mint egy évnyi várakozás után, újra indult az Amigák gyártása. Először a legközkedveltebb modell A1200 gyártását kezdték újra. Ebből a tavalyi év végéig 100.000 darabot gyártott az ESCOM a Bordeaux-i Solectron nevű cégnél. Így az új gépeken tehát Made in France felirat áll. A Solectron amerikai cég, jól ismert a számítógép gyártók körében. Hat nagy gyártó üzeme van szerte a világon: az Egyesült Államokban, Malajziában, Franciaországban, Skóciában és Németországban. A cégnek olyan nagy nevű partnerei vannak, mint az amerikai hadiipar, a HP, az IBM, a Siemens és az ESCOM. A cég többször nyert minőségi díjat termékeivel.



Az „új" 1200-asokban alig van valami újdonság. Ugyanolyan a A1200 REV 2B © 1992 Commodore Eletronics Ltd. alaplap van bennük, mint a legutolsóként gyártott A1200-asokban. A feltűnő változás az új Amiga Technologies logo. A valóban új 1200-asok csak februárban kerülnek forgalomba. Ezekben a gépekben már új ROM lesz (Kickstart 3.1 V40.70). Az új gépek Panasonic HD-s floppy drive-val lesznek el látva, amiket azonban csak DD formátumban (880 / 720 kB) kezelnek (kisebb-nagyobb problémáktól eltekintve).

Az A1200-asok igazi újdonsága, hogy szoftverrel együtt adják őket a Magic Pack tartalma: Digita Wordworth 4.5E, Digita Organiser 1.1, Personal Paint 6.4, TurboCalc 3.5, Digita Print Manager 1.2 SE, Digita DataStore 1.1, Photogenics



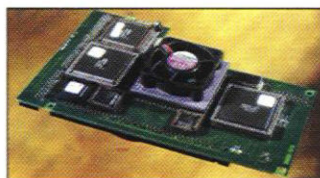
1.2 SE, Pinball Mania, Whizz. A hard diskkel gyártott A1200-asok diskjén ezek a szoftverek installálva is megtalálhatók lesznek, továbbá ez utóbbiakhoz Scala MM300 is jár.

Az Amiga 4000-esek torony változatának gyártását kezdte újra az ESCOM. Az A4000T-ből, eddig összesen 3000 db készült még a Fülöp-szigeteken. Az A4000T-ket jelenleg az USÁ-ban gyártják, szintén a Solectronnál. Az Amiga Technologies tervezi a gyártás egy részének áthozatalát Európába, szintén Bordeauxba, illetve a A1200-asok gyártásának megindítását USÁ-ban, ha a piac úgy kívánja.

Szomorú hír viszont, hogy az A4000T-k csak 68040-nel kaphatók. Az Amiga Technologies illetékesei a Motorolát hibáztatják a késedelemért. A Motorola nem bírja kielégíteni a 68060-asok iránti megnövekedett igényt. A Motorola nem számított arra, hogy a periféria gyártók lekötött megrendelésein kívül valaki is fog rendelni 68060-asokat. Így a 68060-asokkal ellátott A4000-ek csak január végén kerülnek az üzletekbe. Az A4000T-k jelenleg a következő alapkonfigurációban kaphatók: 68040/25 MHz, 2 MB CHIP + 4 MB FAST, 3 1/2" 1.76 Mbyte-os floppy, IDE és SCSI hard disk vezérlő, 1 GB SCSI hard disk, SCALA MM300.

Falcon 040

Bár korábban egyes szakérők kijelentették, hogy disszipációs (melegedési) problémák miatt az A1200-ashoz nem lehet 040-es kártyát készíteni, karácsonyra mégis megjelent az első 68040 alapú kártya.



Az XC68040RC típusú 25 MHz-es Motorola processzor 18.67 MIPS teljesítményt nyújt a SysInfo szerint. Ez az érték közel van az A4000/040 sebességéhez, de nem éri el azt. E mérési eredmény ellenére a kártya gyorsabb memória elérése miatt különféle programok használatán alapuló tesztekben és a mindennapos használat során is, akár 50 %-kal gyorsabb is lehet mint az A4000/040.

A 25 MHz-es 040-es változat ára £499.95, míg az 50 MHz-es 060-as változat £649.95-be kerül. A későbbiek során lehetőség lesz a 040-es kártyák up grade-jére is.

QuickTime

A Village Tronic (Picasso kártyák és az Ariadne ethernet kártya gyártója), az Apple és az Amiga Technologies megállapodást írt alá arról, hogy a Village-Tronic elkészíti az Amiga sorozatra az Apple által kidolgozott és szabványos QuickTime-ot. Az Amiga Technologies ezen implementáció lejátszó részét integrálja az új gépek rendszerébe (Workbench 4.0, a Power Amigák operációs rendszere).

A Village Tronic a novemberi kölni kiállításon mutatta be a Picasso II Macintosokba szánt változatát. Az Apple és az Amiga Technologies ezen kívül, meg nem erősített hírek szerint megállapodott, hogy az AT licence-eli és felhasználja az Apple által kidolgozott emulációt az új Power Amigák rendszerében.

Amiga Surfer

Bár már november végén hírt adtak róla, a pontos megjelenési ideje csak január közepén vált ismertté az új Amiga összeállításnak. A január végétől szállított új összeállítás célja jelentősen különbözik a korábban már bemutatott Magic-től.

Az Amiga Surfer egy A1200HD-re épül, mely 260 MB-os hard disket tartalmaz. Ezt a hardware-t egészítik egy 14.4k-s modemmel és az Internet használathoz szükséges programokkal. Mindez $720-ba kerül a vásárlónak. Hogy ez sok, vagy kevés, azt majd a piac dönti el, mindenesetre jelenleg ez a legolcsóbb Internet hozzáférést biztosító csomag. (Bár egyes konzol gyártók is ígérgetnek konzol alapú megoldásokat a jövőben...)

A gépet már mindenki ismeri, így elég csak az új dolgokat bemutatni, me-

lyek az Internetes software-csomag tagjai:

MUI 3.2 – a közismert grafikus felület legújabb változata

AS 225 R2 – az eredeti Amiga TCP/IP software újraírt változata

Mindwalker – WWW browser, MUI-ra épülő grafikus felülettel

AMIRC – IRC client, mely szintén MUI felülettel rendelkezik

AMFTP – szintén MUI-t használó FTP program, mely egy file managerhez hasonlóan működik

Voodoo – A MIME szabványt és az UU kódolást egyaránt támogató E-Mail program.

A már Amigával rendelkezőknek sem kell elkeseredniük, hamarosan két újabb termékkel jelenik meg az Amiga Technologies. A **Surfkit** a modemet és a software-eket, a **Surfware** csak a software-t tartalmazza. A Surfkitnek már van ára: kb. $190-ba fog kerülni.

Ha ez nem lenne elég, akkor még az is érdekes információ, hogy 100 óra Internet hozzáférés is jár a csomaghoz az IBM Internet Linken keresztül. Talán nagyobb jelentőségű, hogy a csomagnak részei maradtak a korábban a Magic-ből már megismert felhasználó software-ek is.

Amiga Library Services

Az elmúlt években kissé háttérbe szorult – az Aminet növekedésével – az Amigások nagy „öreg"-je, Fred Fish. A legutóbbi időkben leginkább kiállítási tárgynak számított, mikor vendégként meghívták egyes kiállításokra, hogy növelje az adott kiállító forgalmát. Mindenesetre érmes megismerkedni egy interjú kapcsán azzal, hogy hogyan látja az Amiga jövőjét.

Mikor és hogyan kezdte el készíteni PD lemez sorozatát?

Az egész 1985-ben kezdődött, az első Amiga (A1000) megjelenésével. Az első Amigámat 1985 novemberében vásároltam. Alig voltak rá szoftverek. Voltak PD programok más gépekre. Egy Usenet-es barátommal összeálltunk, és elkezdtük átírni és összegyűjteni a PD programokat Amigára, hogy használhatóbbá tegyük. Először lemezeken terjesztettük. Amikor elkezdtük, nem gondoltam volna, hogy ilyen sikeres lesz.

Abbahagyta a lemezen történő terjesztést és csak CD-ROM adja ki a gyűjteményét. Miért?

Egy német cégnek átengedtem a jogokat a lemezen történő terjesztésre és készítésre az 1000 feletti AmigaLibDiskekre. Azért váltottam a CD-re, mert a lemezen történő terjesztés nem működött valami jól. Túl sok időt rabolt el a lemezek készítése. *(És botrányosan kevesen vásárolták a Fred-től közvetlenül – szerk.)* Most minden mester CD-t itt helyben a saját cégemnél készítek. Itt készült a legutóbbi Fresh Fish 10 is. A beküldött anyagok egyébként egyre kevesebb helyet töltenek ki.

Gyakran kell visszautasítani beküldött anyagokat?

Sajnos elég gyakran. Mindent le kell tesztelnem, a copyright-ot meg kell vizsgálnom. Nagyon szelektívnek kell lennem. Egy CD sorozatnál nem fordulhat elő olyan, ami sajnos egyes AmigaLib diszkeknél előfordult, hogy visszakellett vonnom őket.



Mennyi idő elkészíteni egy CD-t?

Körülbelül 1 hét.

Dolgozik még ezenkívül máshol is?

A Cygnus-nál dolgozom, mint konzultáns. Különböző programokat tesztelek és hasonlítok össze, illetve programozási tanácsadással foglalkozom.

Milyen gépeket használ?

Amigákat és PC-t. Három szobában működik az Amiga Library Service. Az első szobában egy PC van LINUX-szal. *(Azóta lecserélte FreeBSD-re – szerk.)* Ez a szerverünk. Itt található még egy 40 MHz-es A4000T Picasso kártyával és egy CD íróval. Ezen a gépen írom fel a CD-ket. Itt található még egy A2000 is. A következő szobába foglalkozunk a terjesztéssel. Itt egy A4000 található, ahol a megrendelők és előfizetők adatait tartjuk nyilván. Itt van az első gépem is, az A1000. A harmadik szobában A3000-ek és A4000-ek vannak, amin a munkatársaim dolgoznak. Ezek a gépek többnyire X11 alatt működnek. Az összes gép ethernet hálózatba van kötve. A legtöbbjükön AS225R2 található.

Az ALS-nek hány dolgozója van?

3 dolgozóm van, akik az Amiga Library Service-nek dolgoznak.

A FreshFish sorozaton a GNU szoftverek elég gyakran szerepelnek. Ki felelős ezen programok elkészítésért?

Philippe Brand és én. Párhuzamosan dolgozunk. Az olyan programoknál mint pl. az emacs kevés a dolgunk.

Foglalkoztak a Bash átvitelével Amigára?

Még nem. Még problémák vannak a vfork() Amigás implementációjával. *(Azóta elkészült a vfork() és a Amigás bash is. – szerk.)*

Milyen újdonságok találhatók a FresFish 10-esen?

Ugyanúgy mint az Aminet CD-ken az Amigaguide-ot használva lehet a CD-n keresni és böngészni. Mindezt a Product-info file-okkal (*.pi) oldjuk meg. Egy kattintással lehet programokat elindítani, installálni, szöveget olvasni vagy képeket nézni. Az Aminet CD-ken minden lha-val van tömörítve *(Ez nem minden Aminet CD-n van így, pl. az Aminet 8-on már nem így van. – szerk.)*, míg az én CD-imen minden használatra előkészítve. Ez kényelmesebb a felhasználó számára. Egy MetaTool nevű programot használok, ami minden file-hoz hozzárendel egy programot, amit vegre kell hajtani a programra klikkelve.

Készít más platformú CD-ket is? Az „Amiga Library Service" név jó lesz-e, ha más platformra is készít CD-ket?

Lehet, hogy megváltoztatjuk nevet, mert elhatároztuk, hogy készítünk CD-ket más platformokra is, mint például Macintosh. Megjelentettünk FantaSeas néven egy Portfolio dupla PhotoCD-t is. Ezenkívül, a testvérem egy Windows NT CD-n dolgozik éppen. De egyelőre elég nehéz olyan kategóriájú és színvonalú programokat találni, mint ami a FreshFish-en található. Véleményem szerint a CD-k és az egyre gyorsabb CD meghajtók és a többlemezes CD meghajtók olyan mértékben el fognak terjedni, hogy ki fogják szorítani a hard diskeket bizonyos területeken. CD-ről sokkal kényelmesebb használni a utility-ket. Nem használják fölöslegesen a helyet a hard disken és abban a 650 MB-ban annyi mindent és olyan olcsón el lehet helyezni. *(Amigánál könnyű a helyzet, ahol kötetnévvel hivatkozhatunk a diskekre, de PC-n? – szerk.)*

Az interjú idején még bizonytalan volt, hogy mennyire élénkül meg az Amigás piac az elkövetkező 7-8 hónapban. Sőt fontolgatta a befejezés gondolatát is, mely esetben az előfizetési díjakat természetesen visszatérítené. Úgy tűnik azonban, hogy egyelőre Fred Fish továbbra is az Amiga mellett szavazott, mert nem oly rég megnyitotta FTP szerverét, mely tagja lett az Aminet hálózatnak is. Az ftp szerver címe: ftp.amigalib.com

Amiga Library Services

610 North Alma School Road
Suite 18
Chandler, Arizona 85225-3687, USA

Mohácsi János & (JOCO)

Assembly

PROGRAMOZÁS

Sziasztok!

A múlt hónapban elkezdtünk foglalkozni az Amiga egyik igen fontos koprocesszorával, a Copperrel. Átnéztük a működését, az utasításkészletét, és befejeztük egy programozást megkönnyítő makrodefinícióval. Nem volt hely arra, hogy elmondjam és kitárgyaljuk, mit is csinálnak ezek a makrok. Nos, biztos hogy most néhányan közületek furcsán néznek, mert nem találkoztak még azzal a fogalommal, hogy makro, és így alapjaiban sem értik, hogy mi is ez az egész. A makro nem más, mint az assembler által nyújtott könnyítő funkció. Az ilyen és ehhez hasonló lehetőségeket assembler direktíváknak hívjuk. Assemblertől függően igen sok van belőlük, és egytől egyig arra hivatottak, hogy megkönnyítsék a munkát, illetve lehetőséget biztosítsanak a programozónak arra, hogy egyáltalán leírhassa szándékait. A makrok használatával nagyon sok munkát, időt és fáradtságot takaríthatsz meg. Aki egy kicsit is programozott már, az biztosan beleütközött olyan problémába, hogy sokszor kellett leírnia ugyanazt. Ez igen idegesítő dolog, mert az ember lényegében csak gépiesen írja mindig ugyanazt és ugyanazt. Nos, a makrok pont erre vannak kitalálva. Minden makronak egyértelmű nevet kell adni, majd megszabott keretek között definiálni kell a törzsét. Ha ez megtörténik, akkor ha hivatkozol rá a forráskódban, az olyan, mintha a makro törzsében definiáltakat sorról sorra beírtad volna a kódba. Vegyük elő a múlt hónapban közölt makrokat! Nézzük a legelsőt a sorban, a CMove nevűt! Ezzel el is árultam, hogy ennek a makronak a neve CMove, és ez már azt is mutatja, hogy a Copper Move utasítását hivatott megvalósítani. Rögtön a név után következik egy „macro" szócska. Ez a szó azt jelzi az assemblernek, hogy innen kezdődik a makro törzsének definiálása. A definíciót az „endm" szócska zárja le. A törzs ebben az esetben kettő dc.w sorból áll, azaz a memóriában foglal két word-öt. Ez gondolom eddig rendben, de mi az a "\2&%111111110" utána? Nos a makroknak van még egy igen fontos tulajdonságuk, ez pedig a paraméterezhetőség. A „macro" szócska után kommentezve azt látjuk, hogy Value, Regnum. Ez azt jelenti, hogy a makro első paramétere a mozgatásra szánt érték, a második pedig a célregiszter száma. Ezekre a paraméterekre a makro definiálásakor \1, \2, \3 stb-vel hivatkozhatunk. Az & jel a logikai és-t jelenti, a % jel pedig azt mondja az assemblernek, hogy most egy bináris formában adott szám következik. Így már érthetőbb, hogy mit is csinál az első dc.w sor: a makro második paraméterét összeéseli a %111111110 bináris számmal, és az eredmény értéke kerül konkrétan a kódba a dc.w mellé. Vedd kezedbe a múltkori leírást, azon belül is a Move utasítását, és nézd meg az utasítás kódját. Ezután pedig nézzük az alábbi példát!

```
CMove   $0fff,$0180
                ;fehérre állítja a háttérszínt
```

Amikor ezt írod a kódba, akkor az assembler fel fogja ismerni, hogy te a CMove nevű makrora hivatkoztál és két paramétert adtál át neki: az első a $0fff, a második a $0180-as szám. Ezután az következik, hogy a makro törzse bemásolódik a forráskódba, és a hivatkozási helyeknél kiértékelődnek és behelyettesítődnek a megfelelő értékek. Ez tehát teljesen ugyanaz, mintha kézzel az alábbiakat írtad volna be:

```
dc.w   $0180
dc.w   $0fff
```

Itt persze nem sok hasznunk van a makro használatából, hiszen csak két sort kellene így is beírni és a számolásba sem halnánk bele. Ha viszont például a CWait makrot nézed (ami a Copper Wait utasítását hivatott megvalósítani), valamint ennek a kódolását a múltkori számból, akkor láthatod, hogy nem túl emberi dolog lekódolni, hogy most melyik pozícióra is várjon a Copper. Ebben már nagy segítség a makro használata, hiszen a híváskor a paraméterek átadása után azokból a pontos értékek kiszámítása, a bitmanipulációk már az assembler dolga. Arról nem is beszélve, hogy mennyivel olvashatóbb egy ilyen makrokkal leírt Copperlista, mint a dc.w direktívával definiáltak. Még valami a makrokhoz: nagyon fontos, hogy helyileg a kódban a makro definíciójának meg kell előznie a hivatkozásokat, különben hibajelzést kapsz. Ha már belemásztunk az assembler direktívákba, akkor még beszéljünk kicsit azon rejtelmes sorokról, amik úgy kezdődnek, hogy „include". Mi is ez? Képzeld el, hogy van egy rutinod, vagy makrodefiníciód, ami igen sok programodban kellene. Ekkor a rutintalan felhasználó vagy minden újabb programjába beírja újra és újra a szóban forgó makrokat, vagy bemásolja azokat blockcopyval. Ez nyilvánvalóan kényelmetlen, és itt lép be az „include" direktíva. Az ilyen gyakran használt definíciókat külön fileokba gyűjtjük, majd az éppen készülő forráskódba include-dal behúzzuk ezt a file-t. Ezt innen az assembler úgy kezeli, mintha az a forráskód része lenne. Ha tehát a múlt havi makrodefiníciónkat tekintjük, akkor ezt mindenképpen úgy érdemes használni, hogy egy külön file-ba kell begépelni (nálam ez az inc.Cinstr nevű) majd azt include-olni a forráskódba. Én csak javasolni tudom, hogy ugyanolyan neveket használjatok, mint én, mert ebben az esetben a forráslistákat átírás nélkül is tudjátok használni. Mivel pedig ebben a cikkben már van forráslista, így azt hiszem, itt az ideje elmondanom azt is, hogy mi van az inc.Registers2 nevű file-ban (ezt is minden forráslista használja). Szóval ebben a fileban ún. „equ" direktívák vannak hegyekben. Mire jó ez a direktíva? Mint a legtöbb nagyobb gépben, így az Amigában is egy halom vezérlőregisztert kell kezelnünk. Ezek egységesen a $dff000 címtől kezdődnek. Az ember pedig egy olyan élőlény, hogy sokkal könnyebben jegyzi meg a regiszterek valójában logikus neveit, mint memóriacímeit. Nos, az „equ" (de írható egyszerűen = jellel is) direktíva segítségével karaktersorozatokhoz rendelhetsz számot. Pl.:

```
Baziscim  equ  $dff000 (vagy másképpen:
Baziscim = $dff000)
```

Ezután ha a kódban valahol használod a Baziscim stringet, az olyan, mintha a helyébe $dff000-at írtál volna. A GURU lemezmellékletén megtalálhatjátok mind az inc.Cinstr, mind az inc.Registers2 file-okat, valamint az éppen aktuális forráslistákat is, úgyhogy aki nem szeret gépelni, annak csak ajánlani tudom, hogy szerezze be hónapról hónapra a mellékletet. A forráskódokban használt további include file-ok egy nagyobb, tulajdonképpen standardnak mondható csomag részei. Ez a csomag kb. 640kb hosszú. Mindenképpen szükség van rá, ha komolyabban akarsz programozni. Ha nem tudod senkitől sem beszerezni, küldj nekem egy levélben egy lemezt és válaszborítékot a GURU címére, és én szívesen felveszem. Na, most már azt hiszem mindent megmagyaráztam, ami a forráskódokban idegen lehet, úgyhogy ne fecséreljük tovább az időt, vágjunk bele a copper programozásába, trükkjeibe!

Tegyük fel, hogy adott már egy elkészített copperlista. Arra kéne rávenni a Coppert, hogy ezt a listát hajtsa végre. A Copper, csakúgy, mint a processzor, egy

programszámlálót használ a lista kiértékelésekor. Minden egyes utasítás kiemelése után a mutató növekszik, hogy az új utasításra mutasson. Ez így megy egészen addig, amíg el nem éri a lista végét. A Copper programszámlálója az elektronsugár függőleges visszafutásakor újratöltődik, és így minden elektronkörben végrehajtja a listát. A Coppernek 4db ún. pozícióregisztere van: Cop1lch, Cop1lcl, Cop2lch, Cop2lcl. Az lch-ra végződők tartalmazzák a lista címének felső, az lcl-re végződők pedig az alsó biteket. (A régi gépeken a Chip ram mérete maximum 512kb volt. Mivel copperlista csak Chip ramban lehet, így azokon a gépeken ez 19 bites címet jelentett. Ennek alsó 16 bitje az lcl-ben, felső 3 bitje az lch-ban volt. Az A1200-ban már 2MB a Chip ram, így ott ez a cím már 21 bites.) A Cop1lch és Cop1lcl együtt határozzák meg a lista címét. Semmi másra nem kell ügyelned, csak hogy a copperlistád mindenképpen Chip ramban legyen. Függőleges visszafutáskor ezen regiszterek valamelyikéből töltődik újra a Copper utasításszámlálója. Igen, de melyikből – kérdezhetitek most. Nos, a válasz: a Cop1lc-ből. Legalábbis tapasztalataim szerint. Mindegyik doksiban csak homályos utalások vannak a Cop2lc regiszterek szerepére. Úgy tapasztaltam, hogy a dominánsabb mindenképpen a Cop1lc regiszterpár. Lehetne ezen a kérdésen rágódni, de nincs semmi értelme. Nekem eddig még sohasem hiányzott a Cop2lc pár használata. Szóval maradjunk annyiban, hogy visszafutáskor a Cop1lc párból töltődik újra a programszámláló. Ha ebbe a regiszterbe beleírod copperlistád kezdőcímét, akkor a következő kijelzéskor már a te listádat fogja futtatni a Copper. Remek, de lassan a testtel! Ha felülírod ezt a címet, akkor elvész a tartalma, következésképpen programod végén nem fogod tudni visszaadni a rendszernek a saját copperlistáját. Ráadásul az egyik legkényesebb kompatibilitási problémát a Copper helyes lekezelése adja. Ha ugyanis nem szabályszerűen veszed el a Coppertől a rendszer copperlistáját, az egy sor csúnya rendszerfolyamatot indít el, aminek a vége rendszerint még csúnyább fagyás lesz. Na jó, de akkor mit tegyünk? A dolog egyáltalán nem bonyolult. Nézzük csak meg a forráslistát! A forráslista e hónapban nem más, mint egy startup rutin. Minden rutinunk ezzel fog kezdődni, úgyhogy jól tegyétek el. A következő számokban már ez a rész nem lesz benne, mindig csak azt a kódot fogom leírni, amit bele kell illeszteni. Magáról a startup rutinról nem akarok különösebben beszélni, hisz egyik régebbi GURU-ban már megjelent. Amit azonban mindenképpen szem előtt kell tartanunk, az a startup Copperrel foglalkozó része. A Copper lekezelésekor mindenképpen érdemes rendszerbarát kódot alkalmazni. Mivel a Copper egy grafikus eszköz, így a vele foglalkozó függvények a graphics.library-ban találhatók. Először tehát meg kell nyitni ezt a library-t. Ha ez sikerült, akkor megkapjuk a library báziscímét. Ettől a címtől pedig offsetként számítva a gb_Actiview nevű mezőn tárolva van az aktuális copperstruktúra címe, ami tartalmazza a rendszer copperlistájának címét. Ennek a mezőnek az értékét tehát meg kell jegyezni, hogy kilépéskor visszaadható legyen. Na tessék, most hogy is van ez? Mi a fene az a copperstruktúra? Nos, a copper programozására a rendszer is ad lehetőséget. Az _LVOLoadView függvény (Graphics.library) pont ezt csinálja. Letölti az általad definiált copperlistát a Copperbe. Viszont, ez a függvény nem közvetlen a lista pointerét várja bemenetnek, hanem egy ún. ViewStructure-ra mutató pointert kell neki átadni. Ez a ViewStructure egy rekord típusú dolog, ami tartalmazza többek között a copperlista címét is, de ezen kívül még egy csomó mást is. Mivel egy demo lefutása közben kb. 1000-szer kell copperlistát váltani, egy kissé körülményes lenne ezt a módszert használni. Ezért a demoprogramozók szinte mind a direkt átírás módszerével dolgoznak. Tetszik nemtetszik, a visszatéréskor viszont mindenképpen rendszerbarát kódot kell megint alkalmazni. Na, szóval miután kiolvastuk a copperstruktúra címét, használni kell az _LVOLoadView függvényt, mégpedig egy NUL pointer bemenettel. Ennek eredménye egy nagy semmi letöltése a Copperbe, majd mivel a Copper csak a következő megjelenítési ciklusban kezdi kijelezni a semmit, így a WaitTof függvénnyel megvárjuk a következő visszafutást, hogy tuti érvényt nyerjen a művelet. Ezután szabad a pálya, használhatók nyugodtan a hardware regiszterek. Van még két regiszter amit meg kell említeni, ez pedig a Copjmp1 és a Copjmp2. Ha ezekbe a regiszterekbe írsz, a Copper azonnal újratölti magát a Cop1lc illetve a Cop2lc regiszterekből. Na, ez az, amit copperlista váltásakor hanyagolni kell. Miért? Mert egy csúnya nagy ugrást fogsz látni minden váltáskor. Ez egyszerűen azért van, mert mint mondottam, a Copper egyébként is minden visszafutáskor újratölti számlálóját. Display közben pedig nem foglalkozik a CopXlc regiszterek tartalmával. A Copjmp használatával viszont gyakorlatilag derékba töröd az éppen aktuális kijelzést. Szóval, ha futás közben copperlistát akarsz cserélni, akkor csak nyugodtan írd felül a Cop1lc értékét, és máris biztos lehetsz benne, hogy a Copper a következő megjelenítéskor mindenféle ugrás nélkül fogja váltani a képernyőt. Itt hívnám fel a figyelmet arra, hogy a Copper képes írni a rendszerregisztereket (ld. múlt hónap), így a Cop1lc-t is. Ily módon programozott ugrások is megvalósíthatók. Na, most már mindent tudtok ahhoz, hogy megértsétek a forrást. Ha begépelitek és lefuttatjátok, akkor láthatjátok, hogy a Copper most egy szép szürke rastercsíkot csinál a képre. Jujj, mennyi munka is volt egy ilyennel C64-en! Hát erre jó a Copper! Ja, a copperlistában letöltünk valamit a Bplcon regiszterbe. Ez ne zavarjon senkit, egyszerűen csak kikapcsolja a grafikákat, erről majd később (jövő szám) beszélünk. Figyeljünk inkább arra (már ha elég nagy a monitorunk képe), hogy a rastercsíkok jobb szélén egy törés van! Ezt az okozza, hogy az n. sor 0. pozíciója lényegében már az n-1. sor végén bekövetkezik. Márpedig ha a sugárpozíció eléri a felprogramozott értéket, akkor a Copper könyörtelenül átváltja a háttérszínt. Mit lehet akkor tenni, hogy ez a törés eltűnjön? Nos, igen egyszerű. Hagyjuk még kicsit futni azt az elektronsugarat! Ne az n. sor 0. pozíciójára várjunk, hanem inkább az n. sor 7. pozíciójára! Azaz minden WaitLin n-et cseréljünk ki Wait n,7 -re! Van még valami, ami talán a figyelmes olvasónak már feltűnt. (Ez ugyan már volt a múlt számban, de inkább ide is leírom.) Nevezetesen az, hogy a Wait utasításban a függőleges pozíciónak csak 8 bit van fenntartva, ez pedig azt jelenti, hogy max. 255-ig tudunk így várni. Na de a képernyőn több rasztercsík van, mint 255! Akkor hogyan lehet várakozni mondjuk a 280-ra? A megoldás egyszerű. A függőleges videoszámláló 9 bites. Ebből a Copper csak az alsó 8-at tudja figyelni. Viszont a kettes számrendszer sajátossága, hogy ha a pozíció túllépett a 255-ön ($ff), akkor az alsó 8 bit újra $00-tól számlál. Az most nékünk mellékes, hogy a 9. bit 1 lesz, hisz azt úgysem tudjuk figyelni Copperrel. Tudunk azonban még valamit: a copperlista mindig újratöltődik a függőleges visszafutáskor. Ily módon a következőt kell tennünk: várjunk a 255,111 pozícióra, majd rögtön utána mondjuk a 10,0 pozícióra. Ez azt fogja eredményezni, hogy a 266-os sorra vártunk. Még egy példa, hogy mindenkinek világos legyen. Szeretnénk bevárni a 275-ös sort. Azt tehát így tesszük meg:

```
CWait     255,111
CWaitLin  19      (=275-256)
```

Ezzel mindent elmondtam, amit kellett. Persze biztos, hogy most sokatok fejében hirtelen egy csomó kérdés fogalmazódott meg, de ne feledjétek: egy programozónak tudnia kell kísérletezni, hogy választ kapjon rájuk. Szóval hajrá, fűtsetek alá a Coppernek! Jövő hónapban ismét találkozunk és elkezdjük átvenni az Amiga grafikus lehetőségeit. Lesz vele munkánk...

Iron Hawk of Bi0Hazard
e-mail: iron_hawk@ludens.elte.hu

A példa programlistát megtalálhatjátok a lemezmellékleten.

AMOS THE CREATOR

Csináld magad Extensiont!

Számos Amos bővítmény bemutatása után, már sokakban kialakult a kép arról, hogy az Amos utasításkészletének rugalmas kiegészíthetőségével túlléphetünk az alaprendszer korlátain. Korábban már foglalkoztunk vele, mi is tulajdonképpen egy Amos extension, és mire lehet jó, ha magunk is tudunk ilyet készíteni. Ezekre most nem térek vissza, hanem mindjárt belekezdek annak ismertetésébe, melyet már régóta vártok tőlünk, hogyan készíthetünk extensiont.

Először is nézzük, milyen szellemi és bináris források szükségesek egy működőképes Amos utasítás előállításához. Mivel az extension assembly nyelven íródik, elengedhetetlen legalább műkedvelő szinten tisztában lenni egy assembler használatával és a 68000-es utasításaival. A létrehozandó új utasítást assembly nyelven meg kell tudni írni. Szükséges továbbá egy assembler is. Én a Devpac3-at használom, de nyilván más is megteszi.

Az extension forrása meghatározott, szigorúan betartandó elemekből épül fel. A cikk végén láthatsz egy csupasz forrást, ami csak példaként tartalmaz egy utasítást. Ennek segítségével mutatom be az egyes részek funkcióját, illetve formai szabályait. Ebben a részben az Amos Professional extension-nel foglalkozunk. A Creator-é kis mértékben különbözik ettől, de erre majd később térünk vissza.

1. Verzió makró

Egyszerűen csak a verziószámot tartalmazza. A könnyű azonosíthatóság miatt áll a lista elején.

2. Extension sorszám

Értéke 26-ig terjedhet. Az első hat gyárilag foglalt. Minden extension egyedi számot kell viseljen. Ha nem vagy tisztában vele, melyek vannak már lefoglalva megjelent extension-ök számára, akkor a legjobb, ha több számmal is lefordítod a listát. Persze először olyat válassz, ami nálad még szabad. A listában eggyel csökkentsd értékét, tehát 0 és 25 közé essen.

3. Include-ok

Szükség lehet néhány Amos ill. Amiga ofszetre és a speciális makrókra, amit tartalmaznak az include file-ok. Mivel ez helyet nem foglal akkor sem ha nem használod, érdemes mindig szerepeltetni.

4. Mutatók

Néhány kötelező címke távolságát rögzíteni kell.

C_Off - az ofszet tábla
C_Tk - a token tábla
C_Lib - a rutinok kezdete
C_Title - az ext. neve
C_End - az ext. vége.

5. Az ofszetek

Az egyes rutinok ofszetei olyan formában, hogy két szomszédos címkét kivonunk egymásból, majd osztjuk kettővel. Az utasítások címkéit ajánlatos sorszámozni (L_1 —> L_n). Mivel mindezt szó hosszúságban tároljuk, egy rutin gyakorlatilag 128 kB hosszú lehet.

6. Token tábla

Az eleje kötelező:

```
dc.w 1,0
dc.b $80,-1
```

Ezután az utasítások szintaxisa kerül meghatározásra a következők alapján:

a. az első két szó eldönti, hogy utasítás vagy függvény. Az első szó az utasítás száma, a második a funkcióé. A kettő közül csak egyet adhatunk meg, a másik értéke -1.

b. az utasítás neve a következő formában: dc.b „utasítá","s"+$80 Az utolsó betűt külön írjuk, $80-at hozzáadva.

c. paraméter lista Az első byte az utasítás típusát határozza meg:

I - utasítás
0 - valós egész értékkel visszatérő függvény
1 - lebegőpontos értékkel visszatérő függvény
2 - karakterlánccal visszatérő függvény
V - fenntartott változó

A további byte-ok a paramétereket határozzák meg

0 - egész
1 - lebegőpontos
2 - string

Elválasztásukhoz vessző vagy t használható. A t szintaxis oldalon a To megfelelője.

d. Az utolsó byte:

-1 - vége az utasítás meghatározásának

-2 - egy további paraméter lista megadása.

Hogy jobban megértsük ezeket, nézzünk néhány példát:

```
utasítás: Led On
dc.w x,-1
dc.b „led o","n"+$80,"I",-1

utasítás: Set Talk sex, mode, pitch, rate
dc.w x,-1
dc.b „set tal","k"+$80,"I0,0,0,0",-1

utasítás: Volume hangerő
vagy      Volume csatorna, hangerő
dc.w x,-1
dc.b „!volum","e"+$80,"I0",-2
dc.w y,-1
dc.b $80,"I0,0",-1
```

Az utolsónál láthatunk egy ! jelet az utasítás neve előtt. Ez azt jelzi, hogy a következő token utasítás neve azonos, csak a $80 kell itt szerepeljen.

7. Hideg indítás

A legelső címkére (L0) ugrik a vezérlés, miután az Amos elindulásakor betöltődik az extension. Itt különböző beállításokat lehet elvégezni, amelyekkel majd később foglalkozunk. A lényeg, hogy a d0-ba az extension számát töltve térjünk innen vissza. Ez jelzi az Amos felé, hogy az ext inicializálása rendben megtörtént.

8. Az utasítások kódja

Itt kezdődnek egy egy címkével elválasztva az utasítások kódjai. Nagyon fontos, hogy teljesen relokálható legyen a kód. Nem tartalmazhat közvetlen hívásokat, elágazásokat az extension-on belülre sem. Erre a célra speciális makrók állnak rendelkezésre, amelyeket az include file-ok tartalmaznak. Használatuk megegyezik a Jmp,

Jsr, Bra stb. utasításokéval, annyi különbséggel, hogy nevük R betűvel kezdődik. (RJmp, RJsr, RBra...) Az utasítást egy rts-sel fejezhetjük be. A szabadon használható regiszterek: d0-d7 és a0-a2.

A következők szerint jól áttekinthetően, valamint egységesen szervezhetjük a címkék jelölését:

...

...

L_utasítás1 equ 1

L_1

...

...

rts

L_utasítás2 equ 2

L_2

...

...

stb.

Ha ilyen felépítést használunk, akkor az ofszeteket így adhatjuk meg:

dc.w (L1-L0)/2,(L2-L1)/2,...

A tokeneknél pedig utasítás, ill. funkció számnak csak az L_1utasításx-et kell írnunk.

9. Hibarutin hibaüzenettel:

Két hibarutint kell írnunk, mivel a compilerben lehetőségünk van kikapcsolni a hibaüzeneteket. Ha bekapcsolva hagyjuk, akkor az első rutint fordítja be a programba. Az interpreter szintén ezt a rutint fogja használni. A rutinnak szintén kell legyen egy sorszáma, ezt célszerű L_Custom-nak nevezni. Kell legyen egy címkéje is (L_n-2). Ez a címke mögött már nem utasításkód áll, mégis bele kell vegyük az ofszetek felsorolásába. Itt mindjárt láthatunk egy példát arra is, amikor az ext egy Amos rutint hív, most hibakezelés céljából (RJmp L_ErrorExt). Ha a példában szereplő hibarutint meghagyjuk, akkor az Errmess címke után $0-val elválasztva írhatjuk be a hibaüzeneteket. A végéről ne feledjük az even-t.

10. Hibarutin hibaüzenet nélkül:

A kikapcsolt hibaüzenettel történő fordítás során a compiler ezt a rutint illeszti a programba. Célszerű ezt változatlanul hagyni. A két hibarutin minden esetben a két utolsó kell legyen az ofszet táblában.

11. Utolsó címke

A fentieket követi még egy sorszámozott címke, azért hogy az utolsó ofszet is kiszámítható legyen.

12. A cím

Ezt a részt is lehet változatlanul hagyni, hiszen csak annyi szerepe van, hogy az editorban megtekinthessük az ext nevét és verzió számát.

13. Az extension végét jelző C_End címke, valamint az itt található dc.w 0

Ezzel végére értünk a váznak. Most bizonyára azt gondoljátok, hogy ?!?!?! De ne aggódjatok a reklám után folytatjuk! (Most keressetek egy hirdetést a lapban, majd miután megnéztétek, folytassátok az olvasást.)

Változó átvétele:

Egy valamire való utasítás, függvény működéséhez egy vagy több paraméter szükséges, mint bemenő adat. Ezeket a következőmódon 'fejthetjük' ki a d0 adatregiszterbe:

move.l (a3)+,d0 egész

move.l (a3)+,d0 lebegő pontos

move.l (a3)+,a0 string eleje
move.l (a0)+,d0 string hossza

Valamennyi paramétert ki kell olvassuk, hogy a paraméterek mutatója eredeti állapotába kerüljön.

Változó visszaadása:

Funkciók alkalmasak arra, hogy valamilyen értékkel visszatérjenek. Az adatot a d3 regiszterbe, annak típusát pedig a d2-be kell töltsük a rutint befejezése előtt.

A típusok:

0 - egész
1 - lebegőpontos
2- string

Hibaüzenet:

Valamilyen hiba előfordulásakor, többnyire a bemenő paraméterek ellenőrzésekor, meghívhatjuk az L_Custom rutint, de előtte a d0-ba kell töltsük a hibaüzenet sorszámát. Mivel az Errmess címke után sorakozó üzenetek nincsenek külön számozva, a fizikai sorrendjük határozza meg a számukat.

pl.:

moveq #1,d0
RBra L_Custom

Ennyi fért bele ezen alkalommal, de legközelebb folytatjuk. Addig is nézegessétek az AmosPro_Tutorial:Extension/ vagy az Amos_Extras:Extensions/ forráslistáit és próbálkozzatok.

Kérdéseiteket továbbra is szívesen látjuk! (Félre ne értsétek, szívesen csak látjuk, megválaszolni az más.)

Lázi & Angler

```
; AMOSPro extension source code,
; AMOS, AMOSPro and AMOS Compiler (c)
Europress Software 1990-1992
;
*
Version MACRO                                          1
        dc.b „1.0"
        ENDM
*
*
ExtNb   equ 20-1                                       2
*
        Include „!AMOS_Includes.s"                     3
* Start dc.l  C_Tk-C_Off                               4
        dc.l  C_Lib-C_Tk
        dc.l  C_Title-C_Lib
        dc.l  C_End-C_Title
        dc.w  0
**************************************
*       OFFSETS TO FUNCTIONS                           5
C_Off   dc.w (L1-L0)/2,(L2-L1)/2,(L3-L2)/2
        dc.w (L4-L3)/2
        dc.w (L5-L4)/2,(L6-L5)/2,(L7-L6)/2
**************************************
*       TOKENS                                         6
C_Tk    dc.w 1,0
        dc.b  $80,-1
        dc.w  L_GURU,-1
        dc.b  „gur","u"+$80,"I0",-1
        dc.w     -1,L_AVG
        dc.b  „av","g"+$80,"00,0",-1
        dc.w  0
**************************************
*       Start of library
C_Lib
**************************************
*       COLD START                                     7
L0      moveq #ExtNb,d0
        rts
**************************************
*
L1
**************************************
*
L2
**************************************
L_GURU  equ   3                                        8
L3
        rts
L_AVG   equ   4
L4
        move.l              (a3)+,d0
        add.l (a3)+,d0
        bclr  #0,d0
        ror.l d0
        move.l              d0,d3
        moveq #0,d2
        rts
L_Custom equ  21                                       9
L5      lea ErrMes(pc),a0
        moveq #0,d1
        moveq #ExtNb,d2
        moveq #0,d3
        RJmp  L_ErrorExt
ErrMes  dc.b „Az olvasónak nincs
előfizetése",0
        dc.b „Az olvasónak hiányzik egy
korábbi Guru-ja",0
        even
******* Second routine
L6      moveq #0,d1                                    10
        moveq #ExtNb,d2
        moveq #0,d3
        RJmp  L_ErrorExt
L7                                                     11
**************************************
*       Welcome message                                12
C_Title dc.b „AMOSPro Guru demo V „
        Version
        dc.b 0,"$VER: „
        Version
        dc.b 0
        Even
**************************************
C_End   dc.w 0                                         13
```

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Itt a programozástechnika és megint iskolából hozom témát. Egész pontosan egy országos verseny iskolai fordulójáról. Erről a kis versenyről sok mindent lehet írni. Van még arra is esély, hogy 3 részes lesz a kis beszámoló a versenyről. Mit is lehet egy programozási versenyről mondani? Lehet dicsérni a résztvevőket? Nekem sajnos nem, hiszen én is versenyeztem. Lehet dicsérni a szervezést? Több volt a probléma mint az igazán jó megoldás. Lehet, csak egy egyszerű tájékoztatót írni? Nem tartom szerencsésnek. Megvan, meg lehet beszélni a feladatokat, és a végén utólag véleményezni az egész versenyt. Jöjjenek hát szépen a feladatok, a megoldásuk, a véleményem róluk meg minden egyéb. A megoldásokhoz persze annyi megjegyzést hozzá kell tennem, hogy ezek az én megoldásaim az én indoklásaimmal és ezeken kívül is sok egyéb megoldás lehetséges. Csak azokhoz a feladatokhoz írom le a megoldást, amelyikeknél arra maximum pontot kaptam. A többi feladatnál pedig leírok annyit, amennyit jól megoldottam és utána azt külön, amit a javítókulcs másként írt... Azért az én megoldásaim kerülnek be a cikkbe, mert ezekkel kapcsolatos kérdésekre könnyebb válaszolnom, mint a javítókulcs logikája szerinti gondolatmenettel kapcsolatos kérdésekre.

1. feladat: Szövegelés *(7 pont)*

Az alábbi algoritmusrészlet a szöveg típusú S változó értékét alakítja át; S szavakat és a szavakat elválasztó egy-egy szóközt tartalmaz.

```
S:=S + " "
Ciklus amíg első(S) ≠ " "
        S:=elsőutániak (S) + első(S)
Ciklus vége
S:=elsőutániak(S)
```

A. *Mi lesz S értéke az algoritmusrészlet végrehajtása után? (Gondolj a kivételes esetekre is!)*

B. *Mire szolgál a ciklus előtti, illetve utáni értékadás?*

Megoldás:

Sokszor hallottuk, hogy egy program működésének megértéséhez sokat segít ha azt megjegyzésekkel látjuk el, én is valahogy így kezdtem hozzá, persze a megjegyzéseket nem írtam le, csak megjegyeztem. Itt most persze le kell írnom őket. Na lássuk a programot az első kommentezés után:

```
S:=S + „ "                          : Szóközt rakunk a String végére.
Ciklus amíg első(S) ≠ " "           : Ciklus amíg S nem szóközzel kezdődik.
   S:=elsőutániak (S) + első(S)     : 1 karakterrel balra forgatom a stringet
Ciklus vége
S:=elsőutániak(S)                   : Leszedem a String új első karakterét.
```

Ebből csak annyit tudunk meg egyelőre, hogy a Stringet valamennyivel balra forgatjuk. Egy szóközt hozzáadunk egy karaktert pedig kiveszünk a stringből. Célszerű tehát újrakommentezni a programot, valamivel információgazdagabb formában.

```
S:=S + " "                          : A string vége legyen szó vége is.
Ciklus amíg első(S) ≠ " "           : Ciklus az első szó végéig.
   S:=elsőutániak (S) + első(S)     : Balra forgatunk...
Ciklus vége
S:=elsőutániak(S)                   : Ne kezdődjön a String szóközzel...
```

Na ez a komment már egész jó... A B kérdésre már majdnem benne van a válasz... Az A kérdésre pedig csak két sor kommentjét kell összefoglalnunk. No meg persze a különleges eseteket végiggondolni. Jöhet tehát előbb az utolsó kommentezés, utána a sok szöveg meg a különleges esetek. Lássuk a forrást az új kommentjeivel.

```
S:=S + " "                          : Az új utolsó szó elé szóköz kell. És az egy szavas, vagy
                                    : rövidebb Stringben is legyen szóvége...
Ciklus amíg első(S) ≠ " "           : Egy szóval balra forgatunk.
   S:=elsőutániak (S) + első(S)
Ciklus vége
S:=elsőutániak(S)                   : Ne kezdődjön a String szóközzel. (Szó végével.)
```

A kérdésekre a megoldás jelentős része benne van a kommentekben, a ciklus első sorának kommentje adja meg az egész program funkcióját. Egyszóval balra forgatja az egész szöveget. A két értékadást is sikerült definiálnunk. Igazából csak egy alkérdés maradt hátra, bár annak a megoldása majdnem annyit vesz igénybe, mint a 2 fő kérdés megválaszolása. Igen, a különleges esetekről van szó. Hogy mik is azok a különleges esetek? Nagyon jó kérdés, és szerintem itt a feladatlap logikája kicsit sántít, bár sikerült eltalálnom, hogy mire is gondolnak és sikerült így teljesen megválaszolnom a kérdést. A különleges esetek ugyanis azok, amikor nem a várt formában kapjuk meg a bemenetet, vagy az adott bemenetnél nem egyértelmű a szóhatár. Lássuk a különleges eseteket.

- A bemeneti S string üres, egy szóközt vagy egy szót (de szóközt nem) tartalmaz: A program S stringet változatlan formában hagyja
- A bemeneti S string egy szót és UTÁNA egy (vagy több) szóközt tartalmaz. A szóköz (szóközök) átkerül (átkerülnek) a String elejére.
- A bemeneti S string szóközzel (szóközökkel) kezdődik: Az első szóköz átkerül a String végére.
- A bemeneti S stringben az első szót több szóköz követi: A kimeneti S string elején egyel kevesebb szóköz lesz, mint a bemeneti stringben az első két szó között volt.

Tehát 4 lényegében különböző különleges esetet találtunk, amiből 3 esetén nem a feladat szövegében megjelölt formátumú a bemenet, ami nem különleges eset hanem hiba. Ha eltérünk a feladat szövegétől akkor még akár azt is különleges esetnek tekinthetjük, hogy a hibás paraméterátadás miatt a String címét megadó pointer a saját kódunk címét adja meg és felülírjuk magunkat... Hibás bemeneti adat az nem különleges eset, hanem hiba. Ezzel az erővel minden nagy programnál elvárható lenne, hogy bármilyen formátumot megértsen, hiszen az adat ugyanaz, de a forma a program szempontjából „különleges". Hát ez éppen nem tűnik reális elvárásnak. A tiltott és a különleges eset két különböző fogalom, de a javítókulcs és a feladatlap készítői nem így gondolják és ehhez kell alkalmazkodni. Az ötös feladatot mindenképpen belezsúfolom még ebbe a számba, ugyanis ott érdekes Prolog-SZERŰ nyelvvel találkozhatunk. Mindegy, ez a feladat legalább egyszerű.

2. feladat: Mit csinál? *(10 pont)*

Az alábbi program A és B értékét határozza meg az N elemű X vektor értékei alapján. M értéke kezdetben 1.

```
Mitcsinál (X, M, N, A, B):
    Ha N-M(1 akkor Ha X(M) ≤ X(N)
                 akkor A:=N: B:=M
            különben A:=M: B:=N
        különben K:=(M+N) div 2
               Mitcsinál (X, M, K, A1, B1)
               Mitcsinál (X, K+1, N, A2, B2)
               Ha X(A1)>X(A2) akkor A:=A1
                   különben A:=A2
               Ha X(B1)<X(B2) akkor B:=B1
                   különben B:=B2
    elágazások vége
Eljárás vége.
```

A. *Mi lesz A és B értéke?*

B. *Hányszor kell összehasonlítani az X tömb elemeit a megoldás során, ha N 2 hatványa?*

C. *Milyen esetben lesz azonos a futás végén A és B értéke?*

Megoldás:

Az A kérdésre elég egyszerű a válasz, a tömb legnagyobb és legkisebb eleme. A B kérdésre már egy kicsit nehezebb válaszolni. Vizsgáljuk meg néhány N értékre, és utána próbáljunk meg abból valami összefüggést találni:

N értéke	1	2	4	8	16	32	64	2^p
Összehasonlítások száma	1	1	4	10	22	46	94	1,5N-2 kivéve N=1

A javítókulcsban találtam valami egyéb kitételt is, de matematikai alapon be lehet bizonyítani, hogy a példában megjelölt esetben (N 2 hatványa), ha a 2 hatványa kifejezés csak 2 pozitív egész kitevőjű hatványaira igaz, akkor ez a képlet a 2-nél nagyobb N-ekre, tehát az 1-nél nagyobb p-kre bármikor igaz, a bizonyításhoz a teljes indukció nevezetű módszert ajánlom... Persze egy kis jóindulattal hozzá lehet tenni, hogy 2-nek nem csak pozitív egész kitevőjű hatványai léteznek. A C kérdésre megint egyszerű a válasz. Egy tömb legkisebb és legnagyobb eleme akkor egyenlő, ha a tömb minden eleme egyenlő. Természetesen az egy elemű tömbökre is igaz ez az állítás...0

3. feladat: Mit számol? *(10 pont)*

Az X és Y tömbökben egy sokszög egymást követő csúcsainak koordinátái vannak. Az alábbi algoritmusrészlet A és B értékét határozza meg.

```
A:=0: B:=0: i:=N
Ciklus j=1-től N-ig
    L:=X[i] - X[j]: K:=Y[i] - Y[j]
    A:=A+L*(Y[i]+Y[j])
    B:=B+négyzetgyök(L*L+K*K)
    i:=j
Ciklus vége
A:=abszolút érték (A/B)
```

A. *Mi lesz az A és a B értéke?*

B. *Mire szolgál az abszolútérték-képzés?*

Megoldás:

A megoldáshoz kétféleképpen lehet hozzáfogni, az egyik az a program valódi végigkövetése nélkül is működik. A megoldás lényege, hogy a program Sokszögek adataival dolgozik, tehát valószínűleg a sokszög valamely adatát számolja ki. Átlóhossz nem lehet, mert az átlók száma változó. Szögek nem lehetnek, marad a terület és a kerület... Már csak egy példával ellenőrizzük hogy melyik melyik. Meg kell próbálnunk a programot mindkét körüljárási iránnyal, ez a minimum ellenőrzés... Utána már meg is van mindkét válasz... (Az abszolút érték képzés a körüljárási iránytól függő előjelváltást javítja ki.) Ezt hívják a feladat szövegének ügyes kihasználásának. Természetesen a második megoldási mód itt is a kommentezés. Ezt itt is leírom, hogy azt is tudd, hogy hogyan is kell ezt a megoldást előadni, indokolni stb. A sok több parancsot tartalmazó sort persze több sorra is kell bontanunk.

Az egyik megoldás megvan, de az A-ról nagyon nem sokat tudunk, de fel tudjuk írni egy-egy sokszögre az A végképletét. Lássuk háromszögre

*A := ((X[1] - X[3]) * (Y[1] + Y[3]) + (X[2] -X[1]) * (Y[2] + Y[1]) + (X[3] - X[2]) * (Y[3] + Y[2])) / B*

Ugye milyen szép képlet és ugye milyen sokat mond? Meg kellene próbálni egyszerűsíteni.

*A := (X[1] * Y[1] + X[1] * Y[3] - X[3] * Y[1] - X[3] * Y[3] + X[2] * Y[2] + X[2] * Y[1] - X[1] * Y[2] - X[1] * Y[1] + X[3] * Y[3] + X[3] * Y[2] - X[2] * Y[3] – X[2] * Y[2]) / B*

Most meg egy ügyes kiemelés segíthet.

*A := (X[1] * (Y[1] + Y[3] - Y[2] - Y[1]) + X[2] * (Y[2] + Y[1] - Y[3] - Y[2]) + X[3] * (Y[3] + Y[2] - Y[1] - Y[3])) / B*

Képletünk ismét elfér 1 sorban és ismét lehet egyszerűsíteni.

*A := (X[1] * (Y[3] - Y[2]) + X[2] * (Y[1] - Y[3]) + X[3] * (Y[2] - Y[1])) / B*

Képletünket megnézve két meglepő dolgot tapasztalunk, az egyik az nagyon egyszerű, a képletünk első fele területek összegét adja, és a négyszögnél is ugyanezt tapasztaljuk, de a végén osztunk egy hosszúsággal, ami szerint hosszúságot kapnánk, de a képletet megvizsgálva kiderül, hogy a képlet eredménye numerikusan megegyezik a területtel, tehát csak a mértékegység nem stimmel, ahhoz pedig a képletet egy hosszúságegységgel meg kell szorozni... Az eggyel való szorzás pedig a számértéken nem változtat. Tehát ez valami elég furcsa területképlet, matematikailag is be lehet bizonyítani, hogy működik de ezt hagyjuk inkább későbbre, ugyanis ahhoz, hogy biztosak lehessünk a dolgunkban és tudjuk, hogy mit csinál a program. Az abszolút érték képzés pedig arra szolgál, hogy a körüljárási iránytól függő előjelű szakaszhosszak miatti problémákat a terület előjelével kiküszöböljük.

4. feladat: Csak párhuzamosan! *(16 pont)*

Egy számítógépben „nagyon sok" processzor van, így a kifejezések kiszámítását egyszerre több processzor végezheti.

Példa:

Az (a+b) * (c/d) / (e+f) kifejezés optimálisan két lépésben számolható ki két processzorral:

1. lépés: (a+b) és (c/d) egyidejű kiszámítása két processzorral – legyen a két részeredmény u és v,
2. lépés: u*v és (e+f) egyidejű kiszámítása két processzorral - legyen a két részeredmény x és y,
3. lépés: x / y kiszámítása egy processzorral.

Egy kifejezés párhuzamos kiszámítását akkor tekintjük optimálisnak, ha a lehető legkevesebb lépésben végezhető el úgy, hogy a párhuzamosan felhasznált száma minimális.

Állapítsd meg, hogy optimális esetben a következő kifejezések hány lépésben számolhatók ki, s kiszámításukhoz hány processzorra van szükség! (A zárójelezés nem bontható fel a kiszámítás gyorsítása érdekében!)

*a+b*c+d*e*
*a*b+c*(d*e+f/g+h*i)*
a(b+c)-d*(e/f-g*h)+i*j*

Megoldás:

A megoldások nagyon egyszerűek:

2 processzorral 3 ciklus alatt
(b*c=f, d*e=g; g+f=h; h+a)

3 processzorral 5 ciklus alatt
(d*e=j, f/g=k, h*i=l; a*b=m, j+k=n; n+l=o; o*c=p; p+m)

3 processzorral 4 ciklus alatt
(b+c=k, e/f=l, g*h=m; a*k=n, l-m=o, i*j=p; d*o=q, n+p=r; q=r)

5. feladat: Pascal-program struktúrája *(20 pont)*

Egy Pascal-program struktúráját PROLOG-szerű *tényállításokkal* adjuk meg:

```
tartalmazza (KülsőEljárás, BelsőEljárást)
megelőzi (EgyikEljárás, MásikEljárást)
```

E tényállítások a közvetlen tartalmazást, illetve közvetlen megelőzést írják le.

Példa:

Itt van egy Pascal-program váza:

```
Program ...;
    Procedure első;
        Procedure második;
        end { második } ;
    end { első } ;
    Procedure harmadik;
    end { harmadik } ;
end { program } .
```

Struktúráját az alábbi tényállítások írják le:

```
tartalmazza ( "első", "második" ) .
megelőzi ( "első", "harmadik" ) .
```

A. *Add meg a következő szabályoknak megfelelő Pascal-program vázát!*

```
tartalmazza( "A", "B" ) .
tartalmazza( "B", "C" )
megelőzi( "B", "D" ) .
megelőzi( "A", "E" ) .
tartalmazza ( "A", "D" )
```

Mivel a rovat terjedelme végesebb az elképzelésemnél, ezért legközelebb az ötös feladat befejezésével folytatjuk a sorozatot.

Varju Gergely

```
A:=0                                    : Az A kiinduló értéke 0
B:=0                                    : A B kiinduló értéke is 0
i:=N                                    : i az utolsó csúcs sorszáma
Ciklus j=1-től N-ig                     : Végigmegyünk a sokszög csúcsain
    L:=X[i] - X[j]                      : i. És j. csúcs távolságának X irányú komponen-
se...
    K:=Y[i] - Y[j]                      : ugyanez Y irányban
    A:=A+L*(Y[i]+Y[j])                  : ??? Ezt még megvizsgáljuk
    B:=B+négyzetgyök(L*L+K*K)           : Oldalhosszak összege: Kerület
    i:=j                                : i az előző csúcsra mutat
Ciklus vége
A:=abszolút érték (A/B)                 : ??? Ez is vizsgálatra szorul.
```

A Rendszerbarát

Legutóbb folytattuk a SAS/C speciális kulcsszavainak ismertetését, de hely hiányában nem sikerült a dolgot befejezni, így most következik a téma befejezése. Tehát a saveds kulcsszónál tartottunk...

A függvény definiálása a saveds kulcsszóval megegyezik a geta4 függvény meghívásával a függvény első végrehajtható utasításaként. A geta4 függvény a korábbi verziókkal és más Amigás C fordítókkal való kompatibilitás miatt érhető el.

A __saveds kulcsszó a függvény definíciók esetén fontos, prototype-ok esetén elfogadott, de nem szükséges. Ha azonban a __saveds kulcsszó szerepel a prototype-nál, de hiányzik a függvény definíciójánál, hibajelzés fog megjelenni. E kulcsszó nem bír jelentéssel függvény pointerek és más adat jellegű elemek esetén.

__inline

Az __inline kulcsszó megadása esetén a globális optimalizáló olyan kódot hoz létre, mely a meghívott függvény kódját tartalmazza és nem egy függvényhívást a meghívni kívánt függvényre. Ennek következtében az __inline kulcsszó használata növeli a kód méretét, de gyorsabbá teszi annak futását. E megoldás lehetővé teszi azt is, hogy a globális optimalizáló további optimalizálásokat hajtson végre. Ha nem optimalizálással történik a kód fordítása, akkor az __inline kulcsszó figyelmen kívül marad, és a megszokott függvényhívások kerülnek fordításra.

Az __inline kulcsszó megadása mind a függvény prototype-ok, mind a függvény definícióknál kötelező. Továbbá nincs értelme függvény pointerek esetében.

__stackext

E kulcsszó kapcsán egy kicsit érdemes megismerkedni a veremmel és a veremkezeléssel is.

A stack a memória egy olyan írható tartománya, melynek méretét az AmigaDOS stack utasítása vagy egy külső long integer szám (__stack) adja meg. Alapértelmezésben a stack mérete 4 kB. Ez a stack kerül felhasználásra függvényhívások során a regiszterek mentésére és az argumentumok átadására. Egy függvényen belül az automatikus tárolási osztályú változók is stack-ben kerülnek lefoglalásra. A legtöbb C program számára egy 4 kB-os stack elégséges.

Ha a program fordítása az alapértelmezésben aktív stackcheck opcióval történik és a program túllépi a stack területét, akkor a stack túlcsordulási rutin (__CXOVF) kerül meghívásra. A SAS/C library-kben található __CXOVF rutin egy requestert jelenít meg és megszakítja a program futását. Természetesen lehetőség van saját __CXOVF rutin beépítésére is.

Ha nem cél a program megszakítása abban az esetben, ha elfogyott a stack terület, akkor a következő négy módszerrel lehet további stack területeket lefoglalni:

- Az external long integer __stack változó értékének növelése. A __stack adja meg a program futtatásához minimálisan szükséges stack méretét. Ha az alapértelmezésbeli stack méret kisebb mint a __stack, akkor a programhoz linkelt startup kód egy __stack méretű új stack-et foglal le. Ha a program nem a stackext opcióval van fordítva, akkor csak a startup kód foglal le stack területet. A __stack változó értékének módosítása a program indítása után csak abban az esetben kerül figyelembe vételre, ha a új stack területetek kerülnek lefoglalásra annak következtében, hogy a kódot a __stackext kulcsszóval vagy a stackext fordítási opcióval fordították.
- A nagy méretű stacket igénylő programok deklarálása a __stackext kulcsszóval történjen. E kulcsszó hatására kiegészítő kód kerül generálásra a függvény kezdeténél. Ez a kiegészítő kód összehasonlítja a rendelkezésre álló helyet a stack-en és az external long integer __STKNEED által megadott igényt. A __STKNEED adja meg a függvények által minimálisan igényelt stack méretét. Ha nem áll rendelkezésre elegendő méretű stack, akkor egy kiegészítő stack kerül lefoglalásra, melynek méretét az external long integer __stack adja meg. Ha nincs elég memória egy új stack lefoglalására, akkor a stack túlcsordulási __CXOVF rutin kerül meghívásra, akárcsak abban az esetben, amikor a normális stack ellenőrző kód aktív. Amikor a függvény visszatér a régi stack visszaállításra kerül, és a kiegészítő (extra) stack területe felszabadítódik. Egy függvény deklarálása a __stackext kulcsszóval megegyező hatású mint a függvény stackext opcióval történő fordítása.
- A program a stackext opcióval történő fordítása. A stackext opcióval történő fordítás megegyezik a program összes függvényének __stackext kulcsszóval történő definiálásához. Ha csak megadott függvények használnak sok stack-et vagy rekurzívak, ezen függvények definiálása célszerűbb a __stackext kulcsszóval az egész program stackext opcióval történő fordítása helyett.
- Az external long integer __STKNEED értékének növelése és a program fordítása a stackext opcióval. A __STKNEED értékét semmilyen esetben sem legyen kisebb mint 400 byte, mely egyébként az alapértelmezés.

Megjegyzések:

A __stack adja meg az egész program futtatása során szükséges stack méretet. A __STKNEED értéke a program függvényeinek futtatásához szükséges stack mérete.

A kiegészítő stack-ek használata minden függvény belépési pontjához kiegészítő kódot igényel és lefoglal egy címregisztert is. Ennek hatására a program futása lassulni fog.

A __stackext kulcsszó megadása csak a függvény definíciók esetén fontos. Ez a kulcsszó értelmetlen a függvénypointerek esetében és eltűrt a függvény prototype-oknál, de nem szükséges. Ha a __stackext megadásra kerül a függvény prototype-jánál és hiányzik a függvény definíciójánál egy hibajelzés kerül kiadásra.

Annak ellenére hogy a program a stackext opcióval került fordításra, kifuthat a stack területből, ha olyan függvényeket hív, melyeket nem stackext-tel fordítottak és stack területet használnak. A SAS/C könyvtári függvényeit nem stackext opcióval lettek fordítva, de csak kevés helyet használnak a stack-en. A stack bővítő kód némi szabad helyet biztosít a könyvtári függvények részére.

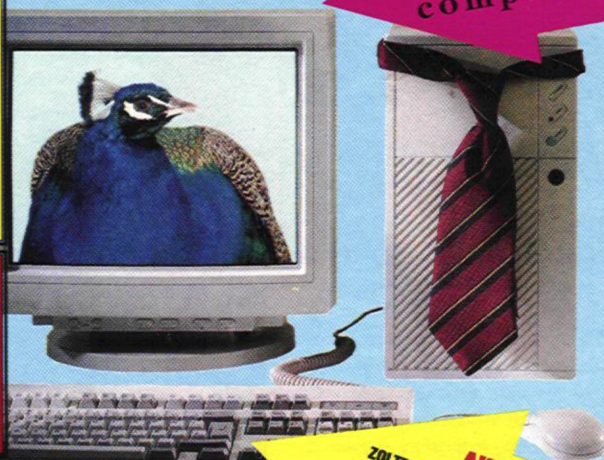
Ugyanabban a programban használhatók a stackcheck-kel és a stackext-tel fordított függvények, továbbá azok melyeket egyik opcióval sem, ill. a __stackext kulcsszóval fordítottak. Ha a stackcheck és stackext is megadásra kerül, akkor a fordító figyelmen kívül hagyja a stackcheck opciót.

(JOCO)

ACOMP

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár mindent tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.



Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1,44MB floppy, 630MB HDD,
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony, 102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.35 filekezelő,
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.50 (védelem a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Mindez CSAK 165.920,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
ZOLTRIX FAXMODEM+BITFAX szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!



486DX4-100MHz-ig, 256KB cache, 7 ISA, 4x36pin RAM, OPTI chipset, AMI bios (Shuttle)	13.200
486DX4-120MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, Expert chipset, AWARD bios, IDE (Expert)	15.600
486DX4-133MHz-ig, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, 4x36pin RAM, SIS chipset, AMI bios, IDE+ (MicroStar)	18.800
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2x36pin RAM, SIS chipset, AWARD bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)	19.600
586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	18.400
586 75-120MHz, 256KB cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)	23.992
586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	27.992
586 75-200MHz, 256KB cache, 1PCI Media Bus, 3PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55TP4XE)	31:200
586 75-200MHz, 256KB Pipeline Burst cache, 1PCI Media Bus, 3PCI, 3ISA, SIS551X chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55SP4)	33.600



128Kb DRAM	840
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns 32pin	3.992
4Mb SIMM 70s 72 pin	14.400
8Mb SIMM 70ns 72pin	28.800
16Mb SIMM 70ns 72pin	55.200
32Mb SIMM 70ns 72pin	115.000
256Kb cache	7.200
256Kb Burst cache	9.600



14" Axion mono VGA (800x600)	13.600
14" Daewoo VGA (640x480)	23.992
14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28)	38.400
14" Axion SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)	37.992
14" Daewoo SVGA (1024x768, 0.28, NI, LR)	43.200
15" Monitor SVGA (1280x1024, 0.28, NI, LR, D.)	48.000
15" Aixtek SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D, LCD)	49.600
15" Daewoo SVGA (1280x1024, 0.28, LR, NI, D.)	58.000
15" Panasonic SVGA (1280x1024, 0.27, LR, NI, D)	72.000
17" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	97.760
17" Panasonic (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	139.992
20" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280x1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800



420MB Conner, Quantum AT-BUS	24.992
520MB Fujitsu, Quantum AT-BUS	28.992
640MBSeaGate AT-BUS	29.992
850MB Quantum AT-BUS	31.992
1.0GB WD AT-BUS	38.992
1.2GB Quantum AT-BUS	40.992
1.6GB Conner AT-BUS	48.992
520MB Quantum SCSI	25.600
850MB Qauntum SCSI	30.800
1.0GB Quantum SCSI	36.800
2.0GB Quantum SCSI	112.000
4.3GB Quantum SCSI	152.000
HDD mobil SCSI	4.560



102 gombos billentyüzet Kanrich (Angol, Magyar)	2.160
101 gombos billentyüzet PGA (Angol)	2.360
Microsoft Natural Keyboard	10.960
Microsoft OEM mouse	3.192
Microsoft OEM mouse RET	3.992
Gear mnouse	800
Mitsumi mouse	992
MS 400 mouse + pad	1.120
MS 700 mouse + pad	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dexxa Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My mouse (5 féle színben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius cordless mouse	6.400
Genius Handy scanner (1600dpi,16.8M szín)	28.000



486DX2-66MHz Texas 3.45V	4.800
486DX4-100MHz AMD 3V	11.992
486DX4-100MHz Intel 3V	12.720
486DX4-120MHz AMD 3V	15.360
486DX4-133MHz AMD 3.45V	16.992
Pentium 75MHz	19.200
Pentium 100MHz	36.000
Pentium 120MHz	46.800
Pentium 133MHz	59.992
E Pentium 150MHz	79.992
E Pentium 166MHz	119.992
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

Ray Trace

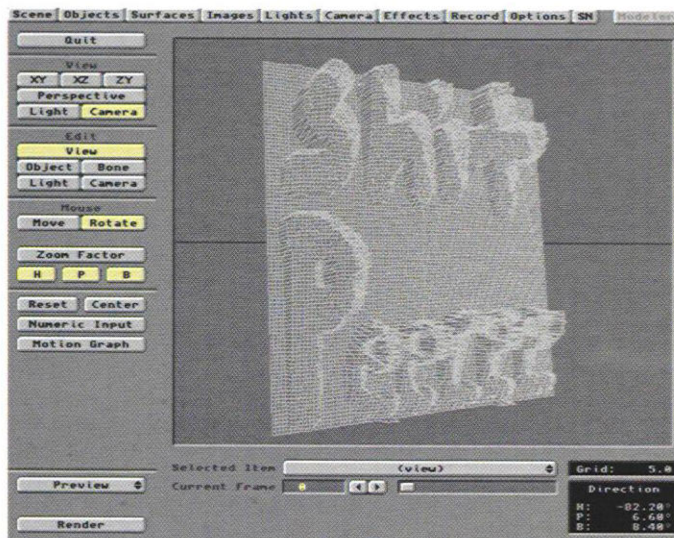
Displacement Map & Rail Extrude

E havi bevezetőmet azzal kezdem, hogy megjelent Amigára a Lightwave 4.0, és az Imagine 4.0. Nagyon állat mind a kettő, de erről majd később. A mostani rovatot a Displacement Map használatának bemutatásával kezdem. Ennek az a lényege, hogy az objecten kinyomunk egy Image-et annak megfelelően, hogy mekkora a pixel fényereje (a szín nem számít!).

Ezért először is készítsünk el egy képet, amin folyamatos színátmeneteket használva rajzoljunk ízlés szerinti ábrákat. A világosabb színek nyomódnak majd ki a legjobban, a sötétebbek pedig közel maradnak az alaphoz. Tehát a kiemelkedés meredekségét a színek fényátmenetének a mértéke határozza meg. Ha például fekete után egyből fehér jön,



akkor teljesen merőlegesen „emelkedik ki" a felületből. Ilyen színátmenetek elkészítéséhez a rajzolóprogramok (Brilliance, DeluxePaint) Gradient opcióját érdemes használni. Ezután lépjünk a Modeller-be, nyomjuk meg a box-ot és a numeric-ot. Az Y-tengely értékeit írjuk át nullára és a segmenteket (mindenki a memóriája és proci teljesítménye függvényében állítsa) 50-100-ig állítsuk. Ha minden sikerült, akkor kaptunk egy szép hálós lapot (Save). Lépjünk át a Layouter-be és töltsük be az objectet, majd állítsuk a kamera nézetéből a kívánt pozícióba. Töltsük be az



Images menübe a képünket, amit ki akarunk nyomni, és lépjünk az Objects menü Displacement Map nevű almenüjébe. Itt a surface menüből már jól ismert textúra beállításokkal találkozhatunk. Tegyük is be gyorsan Planar image map-nek a művünket, nyomjuk be azt a tengelyt amelyen ki akarjuk nyomni. (Ha az 1. kép szerint akarjuk csinálni akkor Z-tengelyt, ha az object teljesen a kamera felé néz, akkor a World Coordinate-t ajánlatos használnunk.) Ha esetleg valami ökörséget nyomna ki, akkor váltsunk tengelyt vagy mozgassuk a textúrát a felületen. A texture amplitude-al logikusan a kiemelkedés mértékét állíthatjuk. Ha hegyeket akarunk csinálni, akkor a beépített Fractal bumps és Ripples textúrákat használjuk. Innen kilépve ízlés szerinti felülettel leszámoltathatjuk és örülhetünk magunknak (2. kép). Ha ezzel készen vagyunk, akkor nekikezdhetünk a második fogásnak.

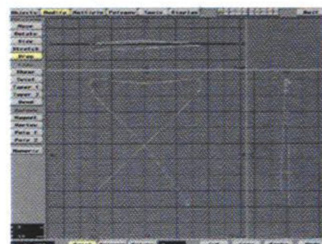
Valamilyen klasszikus formát kéne készíteni. Gondolom mindenki ismeri a TUBULAR BELLS című lemez borítóját. (Aki nem, az sürgősen vegye meg!) Ez egy megtekert, falvastagsággal rendelkező cső. A művelet két fő részből áll: Először el kell készíteni egy görbét, majd egy gyűrűt kell ezen az úton kinyomni. Lépjünk a Modeller-be, a Polygon menü Points opcióját használva rakjunk le pontokat a 3. képnek megfelelően. (A bal egérgombbal lerakjuk a pontot, és az Enter-rel rögzítjük.) Ügyeljünk arra, hogy a pontokat sorrendbe rakjuk le, mert a gép ez alapján fogja összekötni őket. Ezután nyomjuk meg a Tools menüben a Curves alatti Make gombot, melynek hatására kaptunk

egy görbét. Ha nem lenne elég görbe, akkor a Modify menü Drag opcióját használva a pontoknál elhúzhatjuk a görbét a kívánt irányba. Ha elkészült a tökéletes görbe, váltsunk a második Layer-re. Az object menüben a Disc-et megnyomva csináljunk egy kört és bele egy kisebb kört. Kattintsunk az első Layer alsó Gadget-ére és helyezzük a köröket a görbe szárához úgy, hogy arra merőlegesek legyenek. (Modify/Move, Rotate, Size.) Ha nem látjuk eléggé, akkor az options menüben lévő Fit Sel-t megnyomva kinagyítódik („Shift+A") az a rész ahol az object van. Ha elrendeztük akkor a Fit All-lal („A") ismét láthatóvá tehetjük az egész objectet. Egyébként Zoom-olni a „,", illetve a „." billentyűk használatával tudunk. Nos, azt hiszem elérkezett az ideje, hogy körülnézzünk a Multiply menüben is. Természetesen a Rail Ext ragadja meg elsőre a tekintetünket (Mi más lehetne?) Ezt megnyomva egy requester-rel kerülünk szembe (érdekes újítás), mely három lehetőséget kínál fel. Nekünk éppen a harmadikra lesz szükségünk (click), a húszas alapérték meg is felel, OK. Már láthatjuk is ahogy a kanyarokban halmozódnak a szegmensek. Save.

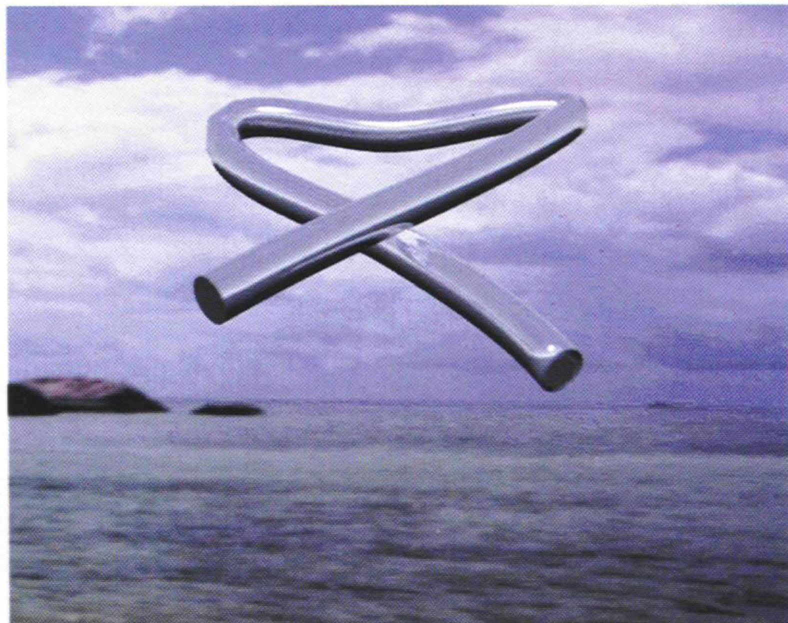
Menjünk a Layouter-be és töltsük be az objectünket. Majd a 4-es képnek megfelelően állítsuk a camera elé, adjunk neki valamilyen fémes felületet (lásd lent), nyomjunk Trace reflection-t, a Trace refraction-t a Camera menüben, és végül tehénkedjünk rá a Render Gadgetre. Aki esetleg nem tudna még fémes felületet csinálni, az próbálkozzon a következő értékekkel játszadozni:

Surface color=világos szürke
Color texture = Fractal noise
Luminosity=200%,
Diffuse level=-99
Specular level=65
Reflectivity=100%,
Transparency=20%
Refractiv index=1. 6
Sharp terminator=ON
Color highlights=ON, a többi marad.

Remélem elégé érthető voltam. Látom még van itt egy pár karakternek hely, ki is használom gyorsan egy pár tipp erejéig. Aki igazi fényáradatot akar csinálni, de már unja az egyszerű LensFlare-t, annak célszerű a Modeler Macrolistájából a Lightswarm-macro-t használnia, csak arra kell vigyázni, hogy default-ban már 228 fényt használ ami eléggé lassítja a renderinget. Ezt az effectet leginkább egy atombomba robbantás szimulálására lehetne használni. A

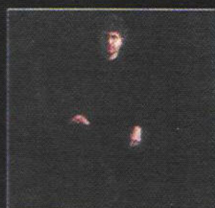


Lightwave mindkét részében a Help billentyűvel hívhatjuk elő a shortcutok listáját, melyek nagyon megkönnyítik és meggyorsítják a munkát. Mindig vigyázzunk arra, hogy mielőtt egy objectet megtervezünk adjunk nevet neki az Objects/Options-ban (Create). Ha ezt esetleg nem tennénk meg akkor előfordulhat, hogy a Layouter-ben nem tudunk hivatkozni a felületre és akkor kezdhetjük elölről az egészet; ami erős idegrángásokat és furcsa hangokat szokott eredményezni. (Szerencsés esetben.) Ezenkívül érdemes megszerezni a Reducer nevű progit amely leirtja a fölösleges polygonokat az objectről, ezáltal gyorsítva a renderinget és egyáltalán az egész megjelenítését. Fölösleges a Lightwave Antialiasing-ját használni csak a renderidőt lassítja (nem is keveset), ezért én inkább az ImageFX filterrutinjait ajánlanám, sokkal gyorsabbak, flexibilisebbek. Mára elég is volt a Ray-Tracing rovatból, de reszkessetek, jövő hónapban megpróbálunk valamit a Particle-k kezeléséről összehozni. Addig is elmondanám azt a poént ami egészen hajnali 4-ig ébren tartott: Hogyan lehet disznóval időt mérni?? Kiteszed félórára az erkélyre és az kb. 30 perc.



By FRANKIE & GABRIEL

Itt a Sony



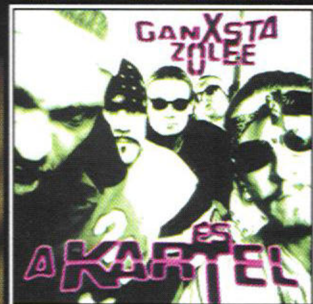
BORNAI TIBOR – MÁGUS — MC\CD

Már szerepelt a CD ajánlatok között Bornai első lemeze, az Átvitt étterem, de hogy melyik számban arra már nem emlékszem. Valószínűsíthető volt, hogy nemsokára megjelenik a következő lemez is, amelyet remélhetőleg még jó pár követ majd. Az első szólólemez átmenet volt a KFT-s idők és egy új hangzás keresgélése között, megjegyezném, hogy egy jól sikerült átmenet. Állítólag ez a második lemez már az új, kiérlelődött stílusban készült. Hát, nem tudom. Bár határozottan feldobja a lemezt Somló Tamás közreműködése 2 dalban is, de nem érzem azt, hogy ez lenne az a bizonyos igazi Bornai-féle stílus, amely idáig csak itt-ott jelent meg egy-egy számban. Valóban egyedi a lemez hangvétele, de talán még nem annyira, hogy egy új klasszikus születését ünnepelhetnénk. Annyi azonban bizonyos, hogy Bornai Tibor egy új hangzást alakított ki, ami eléggé eltér az eddig tőle megszokottól.



GIPSY KINGS – ESTRELLAS — MC\CD

Egy régi sikersztori új fejezete az a lemez. A Gipsy Kings azonos című lemezével kezdte karrierjét, amely azonnal magasra ívelt. A második albumon szereplő Volare c. felvétel pedig igazi világhírt szerzett az együttesnek. Ez a ún. Flamenco-rock népszerűbb lett, mint azt valaha is gondolták volna. További lemezek, koncertfelvételek következtek egymás után, és valamennyi lemez előkelő helyen tanyázott a különböző slágerlistákon. Majd megjelent az addigi munkát összefoglaló Best Of ... válogatás, amely már régóta az első tízben van a Billboard LATIN Top 50-es listáján. A mostani új lemez egyben egy új korszak nyitánya a Gipsy Kings életében. Ezen az albumon visszatérnek kezdeti sikereik forrásaihoz, kulturális gyökereikhez. A szaksajtó nem győzi méltatni az album kvalitásait, aki szereti őket, annak bizonyosan nem okoz csalódást.



GANXSTA ZOLEE ÉS A KARTELL – EGYENESEN A GETTÓBÓL — MC\CD

Aki ez idáig hiányolta volna a magyar zenei élet palettájáról az Amerikából már jól ismert hardcore-funky-hip-hop rapperek által játszott stílust, nos, annak már ne legyen hiányérzete. Ganxsta „Döglégy" Zolee, aki egyébként a Sex Action egykori dobosa, Ganxsta Steve, Big Daddy L., DJ Sámson G., tehát a Kartell átültette ezt a zenei és szövegvilágot magyar körülmények közé. „Szókimondó, durva szövegek" és valami fantasztikusan jó zene jellemi ezt a lemezt, amit mindenkinek meg kell hallgatnia, aki hallgatott valaha Public Enemy-t, Ice Cube-ot, Dr.Dree-t vagy Snoop Doggy Dog-ot. A nagyon jól eltalált zene egyébként Pierrot munkája, amit igen nehéz elhinni eddigi tevékenysége láttán, szóval ez ne tévesszen meg senkit, a zenei világ tökéletesen, profi módon meg van csinálva. Aki nem akar lemaradni egy profi lemezről, az feltétlenül hallgassa meg a Kartell lemezét.

STILLA

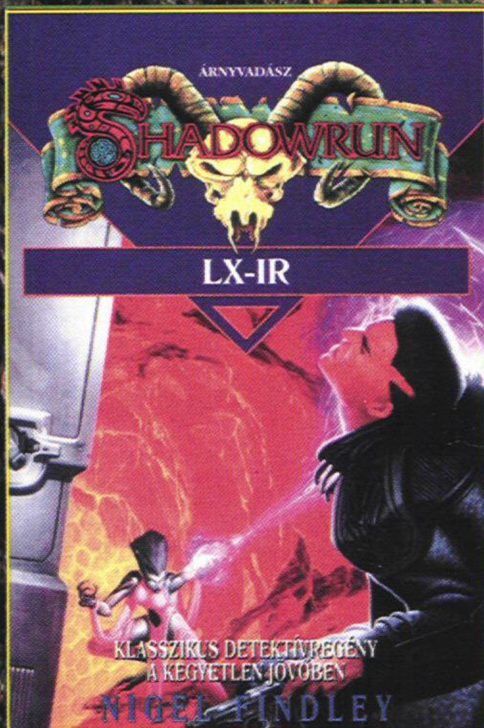
SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

BORNAI TIBOR LEMEZÉN SZEREPEL EGY DAL (SZÍNES ÁLARC A LELKEMEN...). E DALT EGY MA MÁR NEM LÉTEZŐ ZENEKAR JÁTSZOTTA ELŐSZÖR JÓ PÁR ÉVVEL EZELŐTT. MI ENNEK A ZENEKARNAK A NEVE?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: FEBRUÁR 29.

Külvilág



Shadowrun
Nigel Findley – LX-IR

A méltán nagy sikert aratott Árnyvadász sorozat újabb kőfete méltó a nagy elődökhöz. Ebben a történetben egy új szereplőgárdával ismerkedhetünk meg, búcsút véve (remélhetőleg nem véglegesen) Sam Vernertől és társaitól. Mostani főhősünknek Dirk Montgomery a neve, foglalkozására nézve pedig magánnyomozó. RASZ nélkül űzi mesterségét, természetesen nincs köze egyik nagy konszernhez sem. Mégis, munkája a legnagyobb Seattle-i cégeket teszi ellenségévé, bár talál szövetségeseket is itt-ott. A valóság helyett a chipek álvilágát választók egy új chipről suttognak. A neve LX-IR és minden eddiginél tökéletesebb élményt nyújt. Halálosan tökéleteset. Aki megtapasztalja akár egyszer is az általa adott élményeket, az örökre a rabjává válik. Ez az örökké azonban nem tart a végtelenségig, sőt... Aki rászokott erre a chipre, az hamarosan az életével fizet ezért. Dirk útnak indul, hogy megmentse húgát, aki nem bírta feldolgozni magában az Ébredés eseményeit, a mágia előretörését és a chipek nyújtotta álomvilágot választotta inkább. Most pedig az LX-IR közelébe került. De ki állítja elő ezt a chipet és mi a célja vele? Lehet hogy csak béta verziója egy újabb kiberver chipnek, ami azonban nem tökéletes? Vagy valami egészen más áll a háttérben? Dirk csak vergődik, az események sodorják magukkal, de közben lassan, sok áldozat árán tisztul a kép. Nos, mint már fentebb utaltam rá, ez a történet is jól meg van írva és kiválóan illeszkedik a Shadowrun világához. Egyébként előkészületben van egy másik történet kiadása is, amely ugyan nem folytatása Dirk kalandjainak, de az is jó szórakozást ígér. Tehát lehet készülődni az újabb Shadowrun történetre, amely remélhetőleg nem rontja az eddig megszokott magas színvonalat.

Sat – News

Sajnos a sokak által várva-várt Sci-fi Channel a beharangozással ellentétben első nekifutásra is kódolva indul, később pedig tömörítve lesz MPEG-1 eljárással. Természetesen a SKY csomag részeként indul, igaz, akik előfizetnek az összes SKY mozicsatornára, azok ingyen nézhetik. A BSKYB egyébként jelentős díjemelést is tervez, amit valószínűleg végre is tud hajtani, mivel szinte monopolhelyzetet élvez.

Kurt Vonnegut – Majomház

Vonnegut sajátos stílusát lehet szeretni, ill. nem szeretni, de azt el kell ismerni, hogy nagyon jól ír. Nem csak sci-fi-t ír, de amikor erre vetemedik, akkor igazi gyöngyszemek születnek. Ez a könyv egy novellagyűjtemény, amelyben vegyesen találhatók a különböző műfajú írások, felölelve írói pályafutásának majdnem egész időtartamát. Afféle Best Of válogatás ez, amely sok kiadást ért már meg. Több klasszikus sci-fi novella is helyet kapott a kötetben, elég ha csak az Eufió-kérdés, a Bújócska, a Barnhouse-effektus, a Harison Bergeron, ill. a címadásban is szerepet játszó Isten hozott a majomházban c. írásokat említjük, amelyeket valószínűleg mindenn magára valamit is adó sci-fi rajongó olvasott már itt-ott. Itt végre egy kötetben találjuk meg őket. Természetesen a többi novellát is érdemes elolvasni, a maguk nemében mesterművek azok is.

STILLA

DEMOLOGIA

Hi out there!

Engedtessék meg, hogy az e havi demologiát formabontással kezdjem. Ennek oka pedig az, hogy hírt adok a TRSI Recordz közeljövőben megjelenő dolgairól. Ez a kiadóvállalat kizárólag az Amiga scene munkálkodásainak eredményeképpen elkészített CD, és video



anyagok terjesztésével foglalatoskodik. Az év végéig összesen négy ilyen produktum kerül majd a music shop-ok polcaira.

Kezdjük rögtön a finnekkel. A CNCD tagjai arra hivatottak nyelvrokonaink szülőföldjén, hogy az esetek döntő többségében győztes demok audiális részét biztosítsák a leghíresebb csapatok számára. (Parallax, Stellar, Virtual Dreams stb.) A The Party V-ön hivatalos bemutatásra kerülő ambient stí-



lus jegyében komponált zakok állítólag máris nagy sikert arattak a finn tekkno clubok berkeiben.

A kevésbé ismert Sky n Walker második albuma az „Altered States" nevet viseli. A german kolónia első sikeres megmozdulásáról annak idején a Bullfrog Records adott hírt. Várhatóan ez is december közepén boldogítja majd a trance rajongók táborát.

A Cyberlogik produkt „The follow up" című nyomulása a fokozatosan kibontakozó, és minimum 7 perces számok

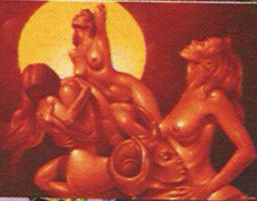


arzenálja. A TRSI subdivízióját alkotó guy-ok (Cortex, Hi-lite, Archangel) dolby surroundban keltik fel figyelmünket a tekkno műfaj sokoldalúságára.

Végül pedig egy közel 60 perces videoanyag, amely a „One ampere upon end" fejléc keretein belül munkáltatott meg. Ez november közepén mutatkozott be a nagyérdemű előtt a Rainbow party II-n, amely a németországi Heinzbergben került megrendezésre. Az egész egy brilliáns összemixelés a TRSI, Fairlight, és Virtual Dreams leghíresebb demoinak anyagából, kiegészítve ezen elegyet rengeteg új effekttel, és animációval. Aki szeretné felvenni a kapcsolatot a kiadóval, az a következő címen, illetve telefonszámon ezt megteheti:

Anders Haakens
Hurdalsveien
2074 Eidsvoll Verk
Norway
Tel.: +47-639-541-90

Ezek után pedig lássuk az e havi software formátumú kibocsátást.



Crossroads / Jewels
Code: Hekke
Graphics: Knox
Musics: Chorus, SID



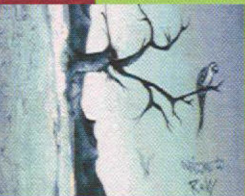
A C64-ről átigazolt dán sikercsapat nevének hallatán a scenológia tudományában jártas egyének szeme menthetetlenül felcsillan. Amigán kizárólag csak musicdisk-ek készítésével foglalatoskodik a közkedvelt crew, amelyet az idők folyamán a Razor-ba való diffundálás veszélye is fenyegetett. A Funky Cartoons után készült el ez a számszerint 9 bombasztikus zakot tartalmazó zenelemez, amely elsősorban a jazz, és a funky stílus jegyeit hordozza magán. Mind a zene, mind pedig a grafika saját ideák alapján született, és ez teszi igazán felejthetetlenné a közel 2 évig fejlesztett anyagot. A minőség láttán bizony elgondolkodik az ember, hogy ennyi tudással mire lehetne vinni a business világában. Azonban úgy látszik, hogy né-

RAW #9 / Scene

(Code: Perplex • Graphics: Facet • Musics: Soul)

Lassan elérkezik az idő, hogy jubiláljon a RAW, és sejtésem szerint a nagy téli találkozón fog majd erre sor kerülni. Addig is a kilences szám gondoskodik többek között arról, hogy alternative news címen az egyes széna tagok apró-cseprő félrelépéseit kellőképpen feinagyítsa, és minden provokációs



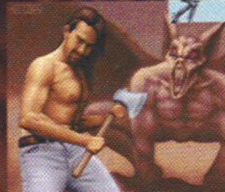


szándékot félretéve kifigurázza őket. Szó esik arról is, hogy egyre több profi dude-ot szippant fel egy bizonyos Funcom nevezetű software ház, és a folyamat megállítására nemigen van mód, hiszen a demozásból nem lehet megélni. Végül megvilágításba kerül a Boozembly '95, amely mint nevében is benne foglaltatik: sok szabadon vedelő figurának adott otthont. A cikk szerint a történésekből nemcsak a mentők, hanem a rendőrség is kivette a részét.

mely emberek túlságosan őrültek ahhoz, hogy felhagy-



janak a demozással. Készülő produkciójuk a „Weird" minden bizonnyal még sokáig fog vá-



ratni magára, de biztosíthatok mindenkit: olyan is lesz.

Artcore / Scoopex
Code: Psy
Graphics: Made
Musics: Oxbow

A francia divízió aktivitása lassan olyan mértéket ölt, hogy nemigen csodálkoznék, ha a headquarter is oda tevődne át a jövő év elejére. A legújabb őrületük egy olyan slideshow, amelyben egy textúra borítású galériában kell felkutatnunk Made szenzációs alkotásait. A falakon egyébiránt a credit lista, és egy autoslide ikon is megtalálható. A 13 kép felkutatása után még korántsem végeztünk feladatunkkal. Hátra van még a hidden partok felkutatása is, amely eddigi tapaszta-



lataim szerint nem is olyan könnyű dolog.

Miracles / Stellar
Code: Nose
Graphics: Frankie
Musics: Groo

Engedtessék meg, hogy néhány mondat erejéig szóljak a múltkori cikkből érdemtelenül kifelejtett Assembly '95 bronzérmes tulajdonosáról. A „csodák" töménytelen mennyiségben való megjelenítéseivel valóban nem garasoskodtak a Suomi suhancok. Az első meglepetés akkor ért, amikor a configuration tester kivágódott a képernyőre. A demo ugyanis úgy van megkódolva, hogy már eleve fel van készítve egy 060-as Blizzard kártya fogadására. Tesztek alapján mindent egybevetve ez a card állítólag csaknem ötször gyorsabbá teszi masinánkat egy A4000-nél. Sajnos én egyelőre még csak az utóbbin tudtam élvezni a produkció jótékony hatását. Ha nem is 1 frame alatt pakolódik ki a raytrace technikás vektorcsigaház, vektortriceratops, és vektorlandscape, azért már egészen élvezhető rotálási sebességet produkálnak a fullscreen objectek. Ezek után minden bizonnyal erőteljesen meg kell fogódzkodnia a szék karfájában annak az egyénnek, aki Blizzard-ék új termékét AGA gépébe süllyesztve szemléli az eseményeket.







Fear / Mystic
Code: MSS
Graphics: Jezo
Musics: XTD

A varsói Intel Outside 2 party koronázatlan királya ez a lengyel design orientált demo. Túlságosan kemény kód ugyan nem jellemző ezen alkotásra, újítás viszont annál több van benne. Textúrás vektorbox, amely oldalain a felfeszített képben animáció folyik, illetőleg egy másik vektorbox, amelynek oldalain a Ketrens által megvalósított, és ebből kifolyólag keftales-nek elkeresztelt copper algoritmusok vannak folyamatban. A kórítések viszont meglehetősen kellemessé teszik az összhatást többszöri megtekintés után is.

Rainbow / Chromance

ROM #5 / Essence
(Code: Touchstone • Graphics: Fade One • Musics: Virgill)

A kialakítását illetően graffity stílus jegyeit magán viselő diskmag (Rewarding Orthographical Masterpiece) ebben a hónapban jubilált. Mint minden alkalommal, így most is rengeteg újdonság szerepel a hasábokon. Dr. Awesome új compact disk kiadványa (Dreamstate) a Team 17 védőszárnyai alatt került a piacra. A C64 most sem került le a terítékről. Ezúttal a részletes történetével ismerkedhetünk meg, és hidegzuhanyként azzal a ténnyel, hogy becslések szerint mintegy 13 milliót adtak el belőle eddig. A The Party V-ön várhatólag megjelenő stuffok készítőiből (Razor 1911, Rebels, Andromeda) is kihúzhatunk egy két máshol még nem publikált hírt a fejlesztést illetően.



TOPLISTA

TOP 10

- Galaga Deluxe
- Breathless
- Dune II
- Pinball Illusions
- Timekeepers
- Worms
- Sim City 2000
- Dungeon Master 2
- Alien Fish Finger
- Gloom



- Lövések a Brodwayn
- Titkom Virága
- Desperado
- Mortal Kombat
- Ace Ventura 2
- Sztracsatella
- A szív hídjai
- Veszélyes Kölyök
- Wong Foo
- Pocahontas

LILY's "ALL TIME" FILM TOP 10

- Pinball sorozat
- Knightmare
- Legend I-II
- Wizardry 6
- Wroom
- Kick Off
- Operation Stealth
- ELITE
- Deluxe Galaga
- Real 3D

M.D.Jon's TOP 10



LEMEZ MELLÉKLET



A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Add Power 95.4

A legeslegújabb commodoty, rengeteg hasznos funkcióval (OS2.0+).

FileIDSaver V1.3

A file_id.diz-ben tárolt információ könnyű kicsomagolására szolgál. (OS2.04).

White Lion

Új othello program.

3 demo az Intel Outside 2 partiról

Wheel Barrow

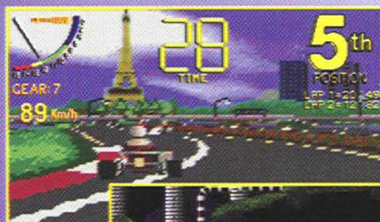
DOOM-szerű talicskaszimulátor program.

Interaktív kívánságlista

Íme az introban ígért kívánságlista. Válogassatok a programok közül és a megrendelőlapon küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egyrészt kivesszük az elavult programokat és persze a már leközölteket. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kéri) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

Februári ajándékunk:
egy eredeti Operation Combat

001	Pole Position	F1 autoverseny
002	Citadel	DOOM klón
003	Leading Lap	F1 autoverseny
004	Hattrick	foci manager
005	Biiing!	kalandjáték
006	Tiny Troops	strtatégia/akció
007	Behing the Iron G.	kalandjáték DOOM szerű környezetben
008	Der Reeder	manager program
009	Primal Rage	ősállatos verekedős
010	Virtual Karting	gokart verseny
011	Whales Voyage II	kalandjáték
012	Theme Park	stratégia
013	Amazon Queen	kaland
014	Erben der Erbe	kaland
015	F1 Champ. Ed.	F1 autoverseny
016	Flamingo Tours	manager program
017	Rise of the R (CD32)	verekedős
018	Zeewolf 2	helikopter szim
019	Subversion	tengealattjáró strat.
020	Hillsea Lido	tengerpart manager program
021	Breathless	DOOM klón
022	Pinball Prelude	pinball
023	Base Jumpers	fun autoverseny
024	Death Mask	DOOM klón
025	Hollywood Pict.	manager
026	In the Dead of N.	kalandjáték
027	Star Crusader	űr lövöldözős
028	Fields of Battle	háborús stratégia
029	Super Tennis Champ.	tennisz
030	Moonday Night Footb.	foci manager
031	Newmac IV	DOOM klón
032	Wheelspin	autoverseny
033	Bravo, Romeo, Delta	stratégia
034	Legions of Dawn	RPG
035	Boxing master	box
036	Silly Putt	mászkálós
037	Timekeepers	logikai
038	Angst	kaland
039	Coala	helikopter szim
040	Thomas the Pinball	pinball
041	Speedway	autos
042	Lost Eden (CD32)	kaland
043	TFX (AGA-CD32)	szimulátor
044	Breach 3	stratégia
045	Zeppelin	stratégia
046	Settlers sorozat	stratégia
047	Sim City 2000	stratégia
048	Limbo of the Lost	kaland
049	Akira	mászkálós
050	Ruffian	platform













Ne fedjétek, ha szeretnétek, akkor Ti szerkeszthetitek az újságot!